本期焦点：英特尔酷睿i5处理器及P55芯片组主板深入测试

11月下 特惠价7元

Popsoft www.popsoft.com.cn 2009年 旬刊 总第314期

大众软件®

电脑应用与娱乐的第一选择





电子阅读的中国乱象

ISSN 1007-0060



本期重磅专题：

也谈游戏企业的“形象”



本期强档攻略 暗黑之日

P6 新品初评 重点推荐
网游神器 ——雷蛇那伽梵蛇鼠标
网络游戏专用鼠标会是什么样子？中看也中用还是中看不中用？



P17 网络时代 重点推荐
游览地球的蔚蓝之心——用Google地球跟踪海洋探险
冬季的寒冷，带来的不仅是恐惧，对于勇敢者来说也许是一种挑战。在这个冬季里，我们带领大家一起潜入海底探险浏览……



P29 实用软件 重点推荐
给电脑找个维修工 ——系统修复终极手册
误操作、木马病毒破坏、系统意外崩溃，种种原因都可能导致系统出现一些莫名其妙的问题，将我们玩得头大团团转。



P135 攻城略地 重点推荐
暗黑之日
时空穿越是本作故事的关键所在，当返回过去变成现实后，人们是选择改变历史还是维持历史原貌一直是此类科幻作品力图表现的焦点。



主管单位 中国科学技术协会
主办单位 中国科学技术情报学会
编辑出版 大众软件杂志社
名誉社长 高庆生
社　　长 宋振峰
总　　编 宋振峰

执行主编 王晨
编 辑 部 田震（主任） 答笛（副主任）
栏目编辑 杨文韬 汪澎 任然 余蕾 杨立 何先进
朱良杰 李卓 赵绮也 白云龙
专题记者 汪铁 李刚 张帆
本期责编 余蕾
电　　话 010-88118588-1200
传　　真 010-88135594
新闻热线 010-88118588-1250
通信地址 北京市海淀区亮甲店130号恩济大厦5层
邮政编码 100142

广 告 部 高建京（主任）
李怀颖（副主任） 李友斌 陈文
电　　话 010-88135604 / 88135623
传　　真 010-88135597
读者俱乐部 010-88118588-1003
发 行 部 陈志刚（主任）闫海娟 韩灵合
电　　话 010-88118588-6106
传　　真 010-88135614

平面设计 平龙飞 汤瑛 张子祚 林静 肖婷婷
印　　刷 北京盛通印刷股份有限公司
中国煤炭工业出版社印刷厂
刊　　号 ISSN 1007-0060
CN11-3751/TN
邮发代号 82-726
国内发行 北京报刊发行局
订　　阅 全国各地邮局
广告许可证 京海工商广字第8068号

出版日期 2009年11月16日
定　　价 人民币 10.00元

责编手记

甲型H1N1闹腾好久了。本以为它会像非典一样，最终销声匿迹，想不到这家伙蛰伏一阵子后借着秋风发作了。美国甚至一度宣布进入紧急状态，甲型H1N1流感自今年4月份以来，已造成1000多名美国人死亡，2万多人住院，预计感染人数超过数百万人。想想这个国家出产的电影一贯都有反映天灾人祸的题材，应该早就未雨绸缪，实际情况却是当地对流感并不重视。其实对世界范围内可能爆发大规模传染病，大家不是没有认识，2003年的一场非典，已经足够人惊心动魄。虽然现代医疗技术已经相当发达，但在现代化交通联络起来的地球面前，仍然束手无策。飞机可以在瞬间将流感病毒带到另一区域，在人们还未反应过来的时候，病毒已经攻城略地。

除了防不胜防的病毒，现代人类还面临很多危机。北冰洋的冰层正在融化，这将不仅仅给北极熊带来麻烦，还可能带来海平面上升，淹没马尔代夫等岛屿国家。有一部电影叫做《水世界》，讲述的就是生活在海水中的人类寻找宝贵陆地的故事。那时候水虽然到处都是，却缺乏人类可以饮用的淡水。这才是更大的危机！我国更是严重缺水的国家，全国已有300多个城市缺水，已有29%的人正在饮用不良水，其中已有7000万人正在饮用高氟水。今年南方秋旱严重，河道断“流”渡轮成“桥”，连素日的鱼米之乡洞庭湖都面临枯水干涸的尴尬局面。没有水的未来，连人类生存都成为疑问，电脑和它的衍生物还有存在的必要吗？

幸而有识之士正在为水危机的解决忙碌着。就像甲型H1N1，疫苗已经生产，它肆虐的日子不会太长久了。

办公室里有同事也开始发烧头痛，坚持着在家写稿子，有点轻伤不下火线的劲头。怎奈北京的秋天忽冷忽热，早晚温差又大，流感是本季节健康的头等大敌，所谓“病来如山倒，病去若抽丝”，既然被感冒撞了腰，还是乖乖在家歇着比较靠谱，幸而不是H1N1。

本期责编 林晓
2009.10.26

大众礼物

读者回函卡幸运读者获奖名单

TOPTEN投票幸运读者		评刊幸运读者	
山 东	王 森	江 苏	陈 坤
北 京	赵 玮	山 西	刘 杰
河 北	孟玉恒	贵 州	黄嘉可
河 南	李 捷	云 南	许大山
天 津	丁红玲	湖 北	王立人
上 海	杨 俊	吉 林	宁 宇
福 建	孙霖建	福 建	倪川流
江 苏	朱 俊	上 海	顾维真
广 西	杨 轩	甘 肃	王 琦
河 北	张峻峰	浙 江	李 钢



奖品为《三国杀》Q版精美卡牌一套
（▲上图为卡牌中的部分卡片）

版权声明

网游神器
——雷蛇那伽梵蛇鼠标

■晶合实验室 壹分



庞大的快捷键数量并未影响这款产品的手感，它的握持感令人满意，漂亮的背光设计也让人喜爱，总体来看是一款不错的产品，只是希望雷蛇的开发人员能尽快提供更多的网络游戏专用插件。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★

厂商：雷蛇（RAZER）
上市状态：已上市
售价：549元
附件：数据线/按键贴纸/说明书等
咨询电话：400-716-8484（北方区）
800-999-6069（南方去）
推荐：高端网络游戏玩家



侧面轮廓，12个快捷键分为四排



左键前端还有两个快捷键，与黑曼巴蛇的设置类似



鼠标底部，垫脚几乎环绕了一周

那伽梵蛇（Naga）是雷蛇最近推出的首款网络游戏专用鼠标，也是雷蛇初次涉足网络游戏专用外设领域。虽说网络游戏也具有对抗和竞技特征，但由于操控方式和游戏类别的变化，鼠标的设计自然无法照搬传统电子竞技领域的经验，因此那伽梵蛇的设计可能会让许多习惯了传统鼠标的玩家感到新颖或怪异。

这款产品采用了人体工学设计，因此只适合右手使用。鼠标的主体线条带有明显的雷蛇风格——从顶部俯视，可看到带有呼吸灯的宽大尾部、收束腰身以及向外扩张的左右按键——看上去仿佛一只被缩小的蝰蛇鼠标，体积只有116mm×69mm×41.6mm。鼠标滚轮和左前方的两个快捷键则与之前的黑曼巴蛇相同，滚轮宽大且带有炫目的蓝色装饰光环。但那伽梵蛇的中部设计却与蝰蛇不同，只是顶部的防滑涂层具有“细腰”特征，而腰部两侧实际上是非常饱满并突出的。

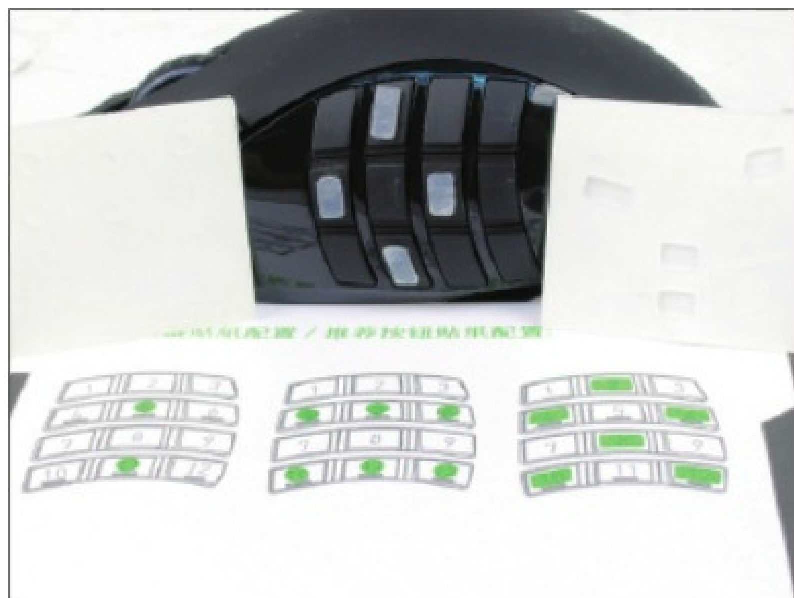
这款产品采用高达5600dpi的Razer Precision 3.5G激光传感器，可提供1000Hz的刷新速度和1ms响应时间，最大追踪速度可达200英寸每秒，性能完全可满足网络游戏的需要。为了减少线缆缠绕的问题，这款产品也采用了尼龙织物包覆的线缆。另外，为了减少与鼠标垫摩擦的噪声，那伽梵蛇的鼠标垫脚也做了全新设计，底部外沿被Ultraslick Teflon（特氟龙材质）垫脚环绕。

那伽梵蛇的右侧为无名指设置了专门的支撑，这个设计与微软赛威（Sidewind）相似，但那伽梵蛇给予无名指支撑更好一些。在鼠标左侧略微抬高，在拇指控制区放置了整整四排共计12个快捷按键，这些快捷键与键盘字母区上方的数字键（0～9）、“-”、“+”一一对应，并可通过鼠标底部的开关切换为与小键盘区的数字键等对应，但最末端的一排按键不太容易按到。



数字键与小键盘切换开关

这些快捷键就是专门针对网络游戏的操作特点而设计的，每个按键都带有蓝色的背光，通过半透明的字符透射出来，非常漂亮。为了便于玩家盲操作和准确控制这些按键，在第二、四排按键上都有凸起的横条。考虑到按键数量大且集中，那伽梵蛇的附件中特别赠送了柔软有弹性的硅胶片。这些硅胶片分别为圆形或片状，底部有不干胶，可方便地贴在按键上，以便用户通过触感来定位和区分。


附赠的快捷键硅胶片及黏贴建议

那伽梵蛇的驱动程序设置也与以往不同，设置项目被大幅精简，只提供dpi调节和背光控制（可分别控制滚轮与背部呼吸灯），但新增了“插件”项目。“插件”是那伽梵蛇针对网络游戏的另一项重要功能，玩家可通过驱动程序界面中的快捷方式访问雷蛇官方网站，直接下载所需要的游戏控制插件。玩家必须将游戏控制插件放入游戏的UI目录中才能生效，例如《魔兽世界》需将插件放入“World of Warcraft\Interface\AddOns”目录下。目前已开发的插件包括《魔兽世界》《战锤 Online：决战世纪》和《永恒之塔》。

根据我们在《魔兽世界》中的测试，这款插件会自动在地图窗口旁边增加自己的图标，点击图标即可调整各技能或命令与鼠标左侧快捷键对应，还允许玩家进行更多的控制界面自定义和调整。不过需要注意的是，插件默认会将玩家的技能快捷方式按九宫格排列。在测试中我们发现，如果玩家不安装专用插件，同样也可以使用鼠标快捷键来控制游戏中的技能或命令，但需要在游戏中将这些技能或命令的快捷方式指定到键盘的数字键或小键盘上。也就是说，那伽梵蛇左侧的数字快捷键，实际上就是键盘上对应按键的一个映射版本，因此它们不仅在游戏中可用，在其他应用程序中也同样能使用，比如可在文本中直接用鼠标输入数字，也能用它们来使用计算器或在SKYPE上拨号。



随身便携——明基LD1000便携式光驱

■晶合实验室 壹分

晶合实验室测试联盟

LD1000是一款只能读不能写的便携式光驱，造型大方、便携性好是其最大优势。我们认为它虽然售价略高，但值得追求便携性的笔记本电脑或上网本用户考虑。

炫目度：★★★☆
口水度：★★★
性价比：★★★

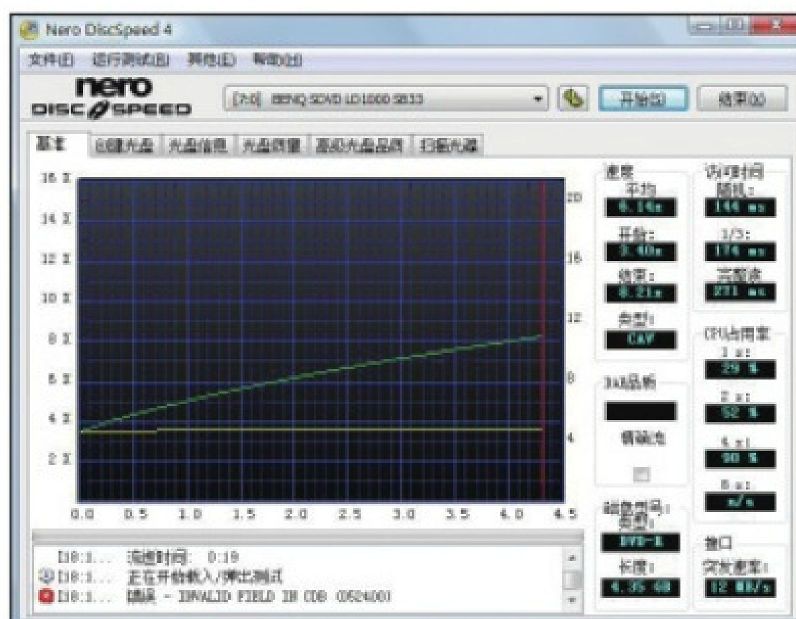
厂商：明基（BenQ）
上市状态：已上市
售价：399元
附件：数据线/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-888-0666
推荐：追求便携性的用户


上掀盖式设计

LD1000是一款便携式DVD光驱，它采用了笔记本电脑用的超薄机芯，因此体积远远小于常见的外置光驱，低电流驱动设计使它只需要一条USB线即可正常工作，减少了携带的负担，也不会额外占据笔记本电脑上的USB接口。这款产品采用了少见的“上掀盖”设计，只要轻推机身前侧的滑杆就能使顶盖开启，取放光盘非常方便。

它的造型也与过去的Discman（使用CD光盘的随身听设备）相似，纯白色外观，略微方正的轮廓，边角处采用圆弧处理，看起来非常大方。在顶盖的透明窗口前方还增添了少见的“Stop”停止按键，只要轻轻一按就可让LD1000的电机停止工作，在需要控制噪声和功耗的时候很实用。机身背面设计了USB线槽，可将附赠的信号线嵌入其中，提高了产品的便携性。

这款产品标称能以8×读取目前流行的大部分DVD格式，包括DVD-ROM、DVD±R和DVD±RW，同时还能以24×读取各种CD。我们采用给一张威宝生产的16× DVD-RW光盘进行读取性能测试，光盘上提前刻入大约4.3GB的内容。这款产品的平均读取速度为6.14×，最高读取速度达到8.21×，数据读取曲线平滑，提速稳定，性能表现不错。不过在全速读取时发热量和噪声略微偏高，处理占用率也较高。



读取速度测试截图



新核心登场
——迪兰恒进RADEON HD5850显卡

■晶合实验室 壹分

继RADEON HD4850之后，ATI又一次抢在竞争对手之前发布了新一代支持DirectX 11的新显卡——RADEON HD5000系列。HD5000系列的命名方式和产品线布局基本与上一代相同，目前已知的产品线包括5个型号，包括旗舰级的RADEON HD5870 X2、HD5870、HD5850，面向中端主流玩家的HD5770和HD5750。本刊将在近期对HD5000系列显卡进行更深入的评测，感兴趣的读者可关注“硬件评析”栏目的相关内容。

从外观上看，迪兰恒进的送测样品与早前在网络上流传的HD5800系列产品图几乎完全一样，双插槽设计，黑色PCB被巨大的散热器完全覆盖，涡轮式风扇位于显卡尾部，散热器末端有两个大型通风口，并以红色装饰条点缀，看起来非常有气势。显卡挡板上提供了HDMI、DisplayPort和双DVI输出。


显卡背面

HD5850基于ATI最新的RV870核心，内部集成21.5亿个晶体管，晶体管数量达到上一代RV770的2.25倍，但由于采用了40nm工艺制造，因此其核心面积仅为334mm²，是RV770的1.27倍。HD5850拥有1440个流处理器单元，数量远远超过上一代的HD4850（800个流处理器单元），纹理单元增加到72个，ROPs则为32个，并且搭配了1GB GDDR5显存，核心/显存频率高达725MHz/4000MHz，显存位宽为256bit，显存带宽达到128GB/s。


输出接口齐全

送测样品的做工和用料令人满意，供电电路采用3+2相设计，显示核心3相供电，显存部分为2相，并沿用了数字PWM供电方案，电路中采用了大量高品质固态电容和电感，可保障电流的稳定和纯净。由于功耗提高，HD5850采用双6Pin辅助供电接口。

除了性能和规格方面的提升，HD5850最令人关注的莫过于全新的“EyeFinity”（视界无限）技术，该技术的目的是让玩家可以用单显卡同时输出到多个屏幕。值得称道的是，HD5850的多屏幕输出在接口选择和搭配上非常灵活，用户可选择双DVI+DisplayPort或DVI+DisplayPort+HDMI来组成三屏幕显示系统，也可以用所有的输出接口来同时连接4个屏幕，同时这些屏幕也可以全部垂直摆放。不过限于HD5850的输出接口数量，无法组成EyeFinity技术中的六屏幕显示系统（目前只有HD5870支持）。


双6Pin辅助供电

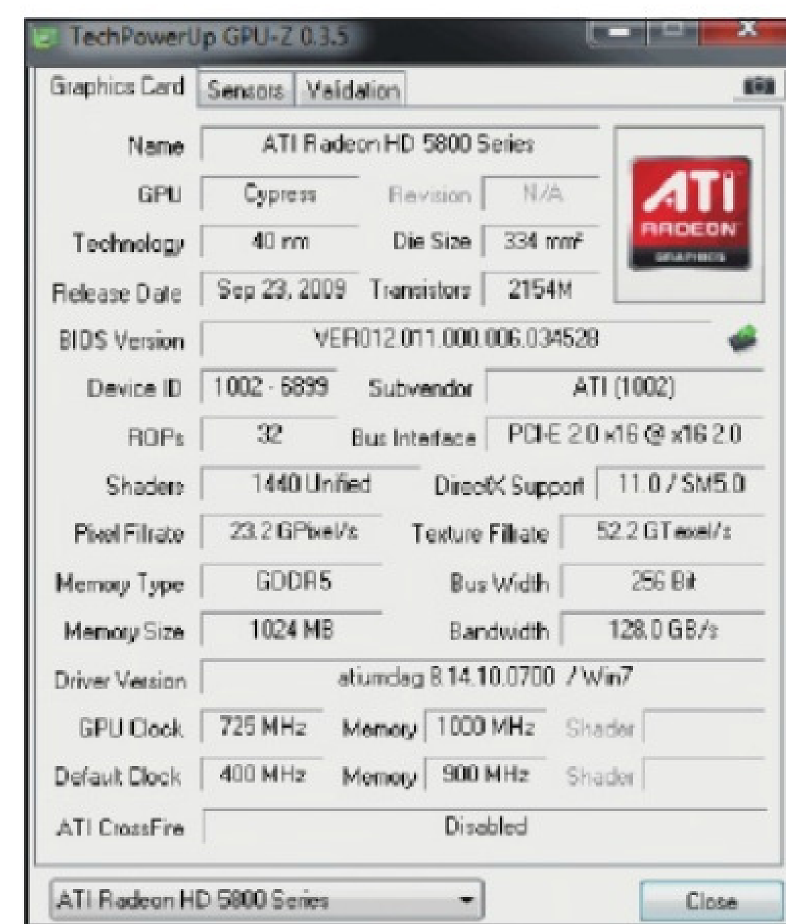




迪兰恒进HD5850是一款各方面表现都很不错的显卡，做工精细、用料考究，满负荷工作时的散热情况也不错，性能强劲，值得高端游戏玩家考虑。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★☆

厂商：迪兰恒进（Dataland）
上市状态：已上市
售价：2299元
附件：驱动光盘/说明书等
咨询电话：010-62800098-205
推荐：追求性能的游戏玩家



GPU-Z截图

我们使用Windows Vista简体中文旗舰版作为操作系统，用英特尔酷睿2 i5处理器、技嘉P55-UD3R主板、威刚DDR3 1333MHz内存（2GB×2）和希捷7200.11 500GB硬盘组成测试平台，电源则采用Tt Toughpower XT 650（额定功率650W）。测试项目包括3DMark Vantage、《生化危机5》和《街霸IV》。从测试成绩来看，HD5850的表现令人满意，成绩甚至超过上一代高端产品HD4890。

迪兰恒进RADEON HD5850测试成绩

项目	设置	成绩
3DMark Vantage	Performance模式	12210
生化危机5	1800×1440/最高设置	60.1fps
街霸IV	1800×1440/最高设置	108.9fps



AMD游戏新平台
——宏碁Aspire 5542G笔记本电脑

■晶合实验室 壹分

宏碁Aspire 5542G较好地展示了AMD Vision Ultimate平台的性能优势，如果能够在外观和屏幕效果上进一步提升，会受到更多的关注。我们建议打算购买笔记本电脑的游戏玩家考虑这款性价比出色的产品。

炫目度：★★★
口水度：★★★☆
性价比：★★★★

厂商：宏碁（Acer）
上市状态：已上市
售价：4499元
附件：电源适配器/驱动光盘/说明书等
咨询电话：400-700-1000
推荐：中高端游戏玩家

宏碁Aspire 5542G基于AMD最新的Vision平台，也是AMD第一次正式推出的移动平台品牌。其中整合了AMD处理器、主板芯片组和ATI显卡，它可以看做是对“PUMA平台”的继承和发展——因为过去的“PUMA平台”只是一个开放代号，而非正式的品牌。Vision平台的中文名称是“视觉”，按照用户的用途分为三个不同的级别，分别是：基础型Vision Basic、高级型Vision Premium和旗舰型Vision Ultimate。

基础型Vision Basic定位于入门级市场，高级型Vision Premium面向主流市场，旗舰型Vision Ultimate主要针对游戏型笔记本电脑，可满足更多需求，诸如录制电视、网络游戏、编辑音乐、高级照片编辑、创建编辑视频等。我们发现Vision平台的硬件配置方案相当灵活，处理器包括上一代的Athlon X2和Turion X2，也有新一代的Athlon II 和Turion II，显卡则涵盖了Mobility RADEON HD3200/3450/4200/4330/4570/4650等多个型号，但单核心的Sempron移动版处理器并未包含在其中。其中旗舰型Vision Ultimate要求采用Turion II 处理器和HD4570/4650独立显卡，送测样机就是属于Vision Ultimate级别。



AMD Vision Ultimate标识

侧面轮廓



宽大的键盘和带有蓝色背光的电源开关

Aspire 5542G是一款15.6英寸16：9宽屏笔记本电脑，可能是出于成本控制方面的考虑，屏幕分辨率只有1366×768，好在显示效果还不错。由于AMD、Acer和完美时空的合作关系，送测样机顶盖上贴着网络游戏《诛仙》的海报。这款产品采用Turion II X2 M500处理器，核心代号是“Caspian”，采用45nm工艺制造，主频为2.2GHz，拥有1MB二级缓存。与M500处理器搭配的是RS880M芯片组和拥有512MB独立显存的Mobility RADEON HD4570显卡，另外还有2GB DDR2 800内存和320GB硬盘。

这款产品的外观造型较保守，沉轴式设计使屏幕开启后看起来更宽一些，键盘区域空间宽大，全尺寸键盘使文字输入更轻松，触控板和左右掌托空间也很大，使用舒适度令人满意。这款产品的体积较大，机身也比较厚，裸机重量达到2.8kg，加上6芯锂电池后重量超过3kg，显然是定位于桌面替代型产品。接口配置齐全，除音频和网络之外，还提供了4个USB 2.0接口和1个HDMI接口。



扩展接口集中在机身左侧

送测样品预装了Windows7英文版操作系统，我们采用MobileMark 2005、PCMark Vantage和3DMark Vantage来考察其性能和电池续航时间。测试中我们发现这款产品的散热系统表现较好，噪声也不大，得益于宽大的机身，键盘和掌托部分的温度提升并不明显。从测试成绩来看，这款产品的游戏性能很出色，在不开启太多特效的情况下足以应对大部分主流游戏，比同价位的产品要出色。

Aspire 5542G测试成绩

项目	设置	成绩
MobileMark 2005电池测试	默认设置	90mins
PCMark Vantage	默认设置	4330
3DMark Vantage	Performance模式	4001



3重防护
——江民杀毒软件KV2010

■晶合实验室 Mu



江民的一贯的高速查杀且能保持较高的查杀率让人惊叹，不过新版内存占用偏高让人意外，其他方面江民中规中矩，能满足用户需求。电脑保护系统虽然功能强大，但使用太耗时间，且功能部分与Windows自带的系统还原功能重叠，仅适合需要经常还原系统的用户使用。

炫目度：★★★★
口水度：★★★★
性价比：★★★★

厂商：江民
上市状态：已上市
售价：328元（3用户3年期）
附件：使用说明书
咨询电话：800-810-2300
推荐：普通电脑用户

江民KV2010在通常杀毒软件附带杀毒和防火墙的基础上外加了一个电脑保护系统，这个组件实际上相当于一款系统备份软件，类似还原精灵，主要用于由于新病毒、变种病毒和误操作导致系统损坏或崩溃无法还原等问题。与杀毒及防火墙一起构成3重防护体系一起保护系统安全。



主界面



电脑保护系统

江民系列软件一向简单易用，但是部分实用的功能如脚本监视、隐私保护等默认关闭，让人费解。新版保留了以前的简洁操作台，比较特殊的是设置页面包含了杀毒和防火墙设置，并各自配有黑白名单，其中杀毒模块的黑名单可以限制任意程序的启动，但反应有些滞后，添加后不能立即生效而需要重启。理论上这种限制是可以即时生效的。防火墙功能比较完善，而且具有自动识别安全程序的功能，能减少弹出窗口次数，减少用户的操作。

江民电脑保护系统已经有些年头了，不过很少和杀毒软件打包在一起。此次也是分开安装且有单独的序列号，实际上相当于买一送一。该功能主要是备份系统及用户文件，以便损坏时恢复。安装功能后在电脑启动菜单前可以选择进入电脑保护系统界面，用于系统已经崩溃时的恢复，因此比Windows自带的系统还原要方便许多。

除了三大组件外，新版还提供了一个小巧的工具条，提供电脑安检、扫描、清理、修复等功能和一些小工具。

新版软件特别注重启动前的安全控制，不但有进入系统前选择进入电脑保护系统功能的5秒倒计时，还有登录前杀毒模块的扫描5秒的倒计时。不过这两项功能一起影响了启动时间，我们认为至少应给予用户立即取消的选项。

杀毒测试	
扫描总数	2636
处理时间	2分16秒
病毒库总数	1881
清除病毒	1646
查杀率	87.5%

表注：病毒库来源于AVPclub

评测中处理时间包含了清理病毒的时间，让人欣慰的是2010版保留了以往版本杀毒既快且好的特点，扫描速度仍然让人惊叹，查杀率也不算差。比较遗憾的是江民一改以往轻巧的风格，新版占用系统资源大增，空闲时其4项进程占用内存达50MB，而其前一版本只是占用20MB而已，好在CPU占用并不高。

电子阅读的中国乱象

■本刊记者 冰河

中国赖以自豪的四大发明中，活字印刷术和造纸术在文化的保持和传承上起到了革命性的影响。因为这两大发明让前人的思想和学说得以更加便利的保存和传播，使得中华文明的精神脉络随屡经摧残而绵延不绝。在这两大发明完全起作用之前，秦始皇的焚书坑儒让后人难以得见春秋战国的诸子百家学说全貌，而直到宋代活字印刷术技术成熟之前，辉煌的汉唐文明流传下的文化也出现了很多散失和断代。只有到了宋代之后，虽然历经元、清两代异族入侵，但中华文明却在文化上征服了异族，保持了元气。同样的印刷术和造纸术也奠定了欧洲历史上“文艺复兴”的技术基础，让欧洲人从黑暗的中世纪摆脱出来，才有了后来的地理大发现和工业革命。即使到了电脑时代，印刷和阅读技术的进步也同样具有划时代意义，被誉为“当代毕昇”的王选院士发明的汉字激光照排技术让中文印刷进入光电时代，奠定了中文互联网的腾飞基础。因此关于文字的技术革命，虽然每次都发生的非常隐秘，但其影响的深远，却是每一个人都无法轻视的。

如今的中国社会，又正在面临着这样一场“静悄悄”的技术变革，而这场变革如何走向，影响如何，却呈现出了越来越混乱的态势，让人难以看清。这个变革就是围绕着传统出版行业正在进行的电子阅读变革，其中涉及到的不仅仅有传统出版业的利益再划分，还将颠覆传统的阅读和商业模式，而背后带来的文化影响更是难以估量。科学文化知识的传播可能会更加便利，但可能也会产生更多新的冲突。尽管目前露出的仅仅是一些苗头，可是如今的乱象之下，谁也无法估计最后能发展到什么地步。

可以说，电子阅读的开端就是互联网兴起的开端，甚至比互联网还要早一些。因为个人电脑的出现还是要早于互联网，而有了个人电脑这个新的文字内容载体出现，电子阅读就天然的开始了，互联网的兴起又进一步为电子阅读的拓展火上浇油。如今资格老一些的网民，谁不记得当初在网上查阅资料，疯狂下载各种TXT和DOC文档格式书籍的日子：网络蚂蚁、网络吸血鬼、网际快车……各种多线程下载工具全开，启动各种解调器加速软件，收藏夹里诸多电子书下载站点，下载器里一个一个的任务名单让滚动条都要走许久，从武侠小说到言情小说再到人文著作乃至科技论文，便捷的获得渠道和近乎零成本的付出让很多人都难忘那段逍遥时光。也许疯狂的阅读中口味良莠不齐也浪费了很多时间，但是很多人都不得不承认，那种自由随意博览群书的感觉真是前所未有的爽快。不过中国互联网用户进行电子阅读往往模式版权的习惯，也是那个时候逐渐养成的。毕竟谁吃惯了免费的大鱼大肉，忽然转变成吃萝卜青菜还要付费都不习惯，但却不想想总是免费吃肉，饿死了厨师连青菜都没得吃怎么办。结果中国互联网行业和出版行业一说起版权首先想到的关键词还会是“盗版”。虽然近年来国



两院院士王选，是将中文阅读和出版带入光电时代的人，被誉为“当代毕昇”

家加大知识产权保护力度，只是关于“盗版”的争议至今没有统一认识。“盗版”是非法的，但互联网的精神却又是“自由共享”，以“番茄花园”事件为例，围绕着番茄花园和网站的争议在当时都是社会瞩目的焦点，至今国内“盗版无罪”的论调依然有相当市场，而且更多的人属于只做不说的人。与此同时，2008年挪威“海盗党”参予议会竞选竟然获得席位的事实也说明，无论国内国外在这个问题上基本处于类似的状况。另一方面，如今迅猛发展的中国互联网行业也让盗版之外的问题越来越多的暴露出来。下面我们就以最近发生的一些事情来管窥一下动荡中的电子阅读。

1 谷歌的烦恼

谷歌最近应该很不开心，尤其是在中国市场。被炒得纷纷扬扬的“谷歌涉黄”事件刚刚逐渐淡化下去，谷歌中国3年以来的掌门人李开复高调离开自行创业，让谷歌失去了一位明星级人物。这还没有结束，各个媒体又开始热炒“谷歌图书馆盗版”事件。总之2009年对于谷歌真是充满波折和坎坷的一年。

所谓的“谷歌图书馆盗版事件”，虽然最近才红起来，但却并不是自今日始。自从2004年谷歌与全球各大出版商合作，开始启动“全球电子图书馆”这个雄心勃勃的计划，关于版权的问题就一直不断。毕竟不同版本、不同语言、不同年代的著作权错综复杂，不是单纯联系出版商能解决的。谷歌显然低估了这个问题的复杂性：虽然它的理想是公益的伟大的，但是它面临的环境是商业的付费的。2005年，美国作家协会与美国出版商协会，就谷歌未经授权即对图书进行数字化一事提起集体诉讼。作为世界上出版业最发达，也是版权保护最严格的国家，谷歌在美国与美国作协的诉讼持续了4年，直至2008年10月才终于达成一个和解协议，谷歌愿支付1.25亿美元和解金。谷歌将其通过合法途径获得的图书进行数字化制作，建立数字图书馆，进行多功能开发利用，包括团体订阅、个人用户购买、公众免费查阅以及对有关数据进行技术研究和开发等使用方式。2009年8月30日，谷歌又高调宣布，将在原有谷歌数字图书馆基础上，构建全球最大的在线图书馆，全球用户均可通过免费搜索，在线浏览相关的图书内容。不过此举却再次引发了全球出版行业的抗议浪潮，也在一年后引爆了大洋彼岸中国作家的情绪。因为就在这个协议快到执行失效期的时候，中国文字著作权协会发现，根据美国民事诉讼法规定，该协议一旦生效，也会对中国的著作权人产生法律效力。按照和解协议的内容，如果涉及其中的权利人不想被包括在和解协议范围之内，就必须在今年9月4日之前选择退出。中国权利人如果接受该协议，可获得每部60美元左右的费用，但必须向谷歌主动申请。也就是说，无论是否接受这个协议，中国作家都必须亲自上门或者访问网站来执行“Yes or No”的过程，而且60美元的版权费也让中国作家不能接受。在中国文字著作权协会的协调和组织下，中国作家开始在媒体上发出抗议的声音。尽管他们不知道大洋彼岸的同行的版权购买费用是多少，但是基于如今中国经济在一片不景气中屹立不倒的现实，以及60美元“打发要饭的”额度，中国作家的抗议充满了真挚的愤慨。



Google图书馆页面中发布的图书搜索和解协议，正是这个协议激起了中国作家的怒火



Google 图书搜索和解通知具体内容，从形式上来看，的确有一些“霸王条款”的风范

对于中国作家的抗议，谷歌方面给出的解释是“谷歌数字图书馆中的图书显示是摘要，不存在任何版权问题，也就不存在侵权”。本刊记者也进入谷歌图书馆页面（Googlebook）进行了尝试，发现谷歌图书馆的确并不是对所有的图书都毫无保留的进行开放阅读。以“铁凝”为例，同一个关键字下，有部分图书可以阅读原文，但另有部分图书却是只能阅读概要、目录和初始章节，旁边有链接提示“此书的其余部分在哪里”，点击进去就是谷歌发布题为“我为什么不能阅读整本图书”的版权相关声明。原来通过谷歌图书馆计划加入图书搜索的图书，也未必能看到全文，有可能只能看到搜索关键字出现位置附近的部分内容，旁边则会给出图书的相关链接。而另外一些图书则连概要、目录都没有，仅有一些相关书评。但不同的图书阅读标准是什么？是否可公开开放阅读的图书都获得了版权许可？尽管记者按照页面的指示试图查阅版权协议说明，却没有获得明确的结果。

不过谷歌图书馆到底如何侵权，目前看来已经不是事件中所有人关注的重点。谷歌是如何获得版权，如何获得扫描的权利，理论上来说都应该有迹可循，按理说应该先


中国文字著作权协会关于转发谷歌数字图书馆侵权集体诉讼和解通知概要的公告

中国文字著作权协会
二〇〇九年六月二十六日

中国文字著作权协会已经公开通知中国作家集体维护自身的权益



以中国作协主席“铁凝”为关键字的搜索结果，以她的代表作《大浴女》为例，可以看到封面、图书在编数据和目录是可以公开看到的信息

确认这些“犯罪过程”，但如今愤怒的媒体和中国作家已经忽略了这个问题，而是将火力集中在“充满霸王条款的协议”和“60美元赔偿额度”上。这个前提是谷歌侵权业已被默认为事实。不过采访中一位法律人士告诉记者，如果中国权利人认为美国法律框架下的协议对超出其管辖地的人没有法律效力，那么就不能擅自认定谷歌侵权为事实，“因为如何侵权，侵权到什么程度还需要法律认定”，也不能认为“60美元赔偿额度不够”“充满霸王条款”，“因为如果采取了这些行为，反而是在法律范畴上先承认了美国管辖地协议的法律效力，仅仅是对协议的结果不满需要重新谈判而已，这与先前不承认美国协议法律效力的态度是一个矛盾”。只是当记者询问他为何不把这个意见告知相关媒体和作家协会的时候，他反问记者：“现在说了会有人听么？我坚信一定会有相关机构的法律顾问提醒这个问题，但是你也明白，媒体是需要热点事件的，作家是感性而冲动的，他们不管法律意义上的‘有权保持沉默，否则言谈将作为呈堂证供’，就是输也要图一个嘴上的痛快。我何必蹦出去给大家泼这个凉水。”

法律人士的担心并不是无端的，即使是各界媒体保持，但在风波中能保持冷静应对的人并不多。不管是中国权利人还是中国网友，多数人都对谷歌在美和解协议表示愤怒，毕淑敏、张承志、徐坤、陈村等中国作家都在公开场合强烈指责谷歌的“霸权”行为。毕淑敏认为，谷歌的和解协议里面有很多霸王条款。徐坤说：“作家作品未经授权就直接收入数字图书馆，这样做简直就是文化霸权。”陈村愤愤地说：“60美元就想把人打发了？他们做梦去吧！”甚至，有呼声要成立“谷歌图书馆罢读联盟”，拒绝谷歌数字图书馆，坚决不看未经授权的作品。“谷歌敢明目张胆地将中国作家的作品扫描上网，这本身就说明，他们把中国作家看得太轻了，这是一件伤害国人自尊心的事情。谷歌就是想通过霸权来赚钱，我们不能去读那些书，让他们的计划落空”。

谷歌伤害了中国人的自尊心？显然这些中国人的自尊心比较容易受伤。幸好还是有一些比较冷静和专业的人存在，例如前文所说的中国文字著作权协会，这个2008年10月24日才成立的民间组织对谷歌数字图书馆涉嫌侵权一事一直很关注，在今年6月26日和9月27日先后发布两次“致中国权利人”的公告。第一次公告题名为“中国文字著作权协会关于转发谷歌数字图书馆侵权集体诉讼和解通知概要的公告”，提醒中国权利人主动检索著作收录情况，并表示会协助中国权利人追讨合法权益。第二次公告题名为“致广大著作权人通知书”，转发了谷歌在2008年和美国作家协会和出版商协会达成的和解协议。在9月24日文著协专门召开的法律专家座谈会上，专家建议“中国权利人应该有组织地与谷歌交涉，维护中国权利人的正当权利”。文著协还表示，已经争取到中国国务院有关部门的积极支持，将代表中国权利人开展维权行动。事实上这才是应对谷歌图书馆涉嫌侵权的合理法律途径，作为单个权利人分别与谷歌进行诉讼的成本显然太高，通过著作权保护组织进行集体诉讼，美国作家和法国作家们都是这么与谷歌斗争的。中国文字著作权协会作为国家版权局、民政部正式批准成立的合法民间机构，正是应该维护中国文字著作权的合适机构。据中国文字著作权协会消息显示，570位权利人17 922部作品在未经授权的情况下已被谷歌扫描上网。仅中国社会科学院就有132名学者的1000多部图书被收录，这个才是可以赖以向美国企业提出诉讼的有力依据。

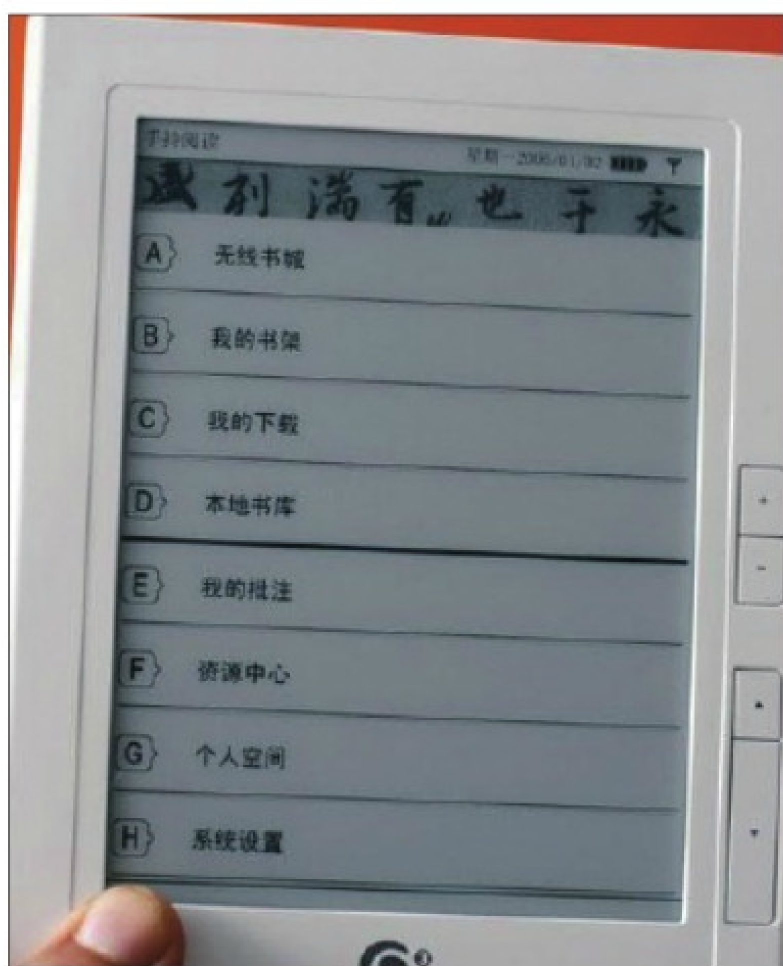
只是，这种充满“受伤”和怒火的局面让人怀疑，我们能否有足够的理智将这场跨国诉讼进行到底。需要说明的是，尽管谷歌与美国作家和出版商协会谷歌达成了协议愿意支付1.25亿美元和解金，但此事远未终结，美国司法部至今仍在关注这一案件的进展调查谷歌与书籍作者和出版商之间的数字化和解协议是否有违反垄断规定，最终的听证会将在12月底或明年1月进行。与此同时，法国的作者和出版业集团在起诉谷歌在每天的数字化过程中“侵犯版权”，要索赔1.5千万至10万欧元。

2 疯狂的阅读器

谷歌与中国作家的版权纠缠仅仅是电子阅读变革乱象中的一个侧影而已。随着平台技术的发展，电子阅读平台逐渐向着两个不同的方向分化：在线阅读和离线阅读。个人电脑平台上自然以在线阅读为主，而诸多移动平台上的阅读



电子阅读器的始祖“火箭书”，当然它现在已经处于边缘的状态了

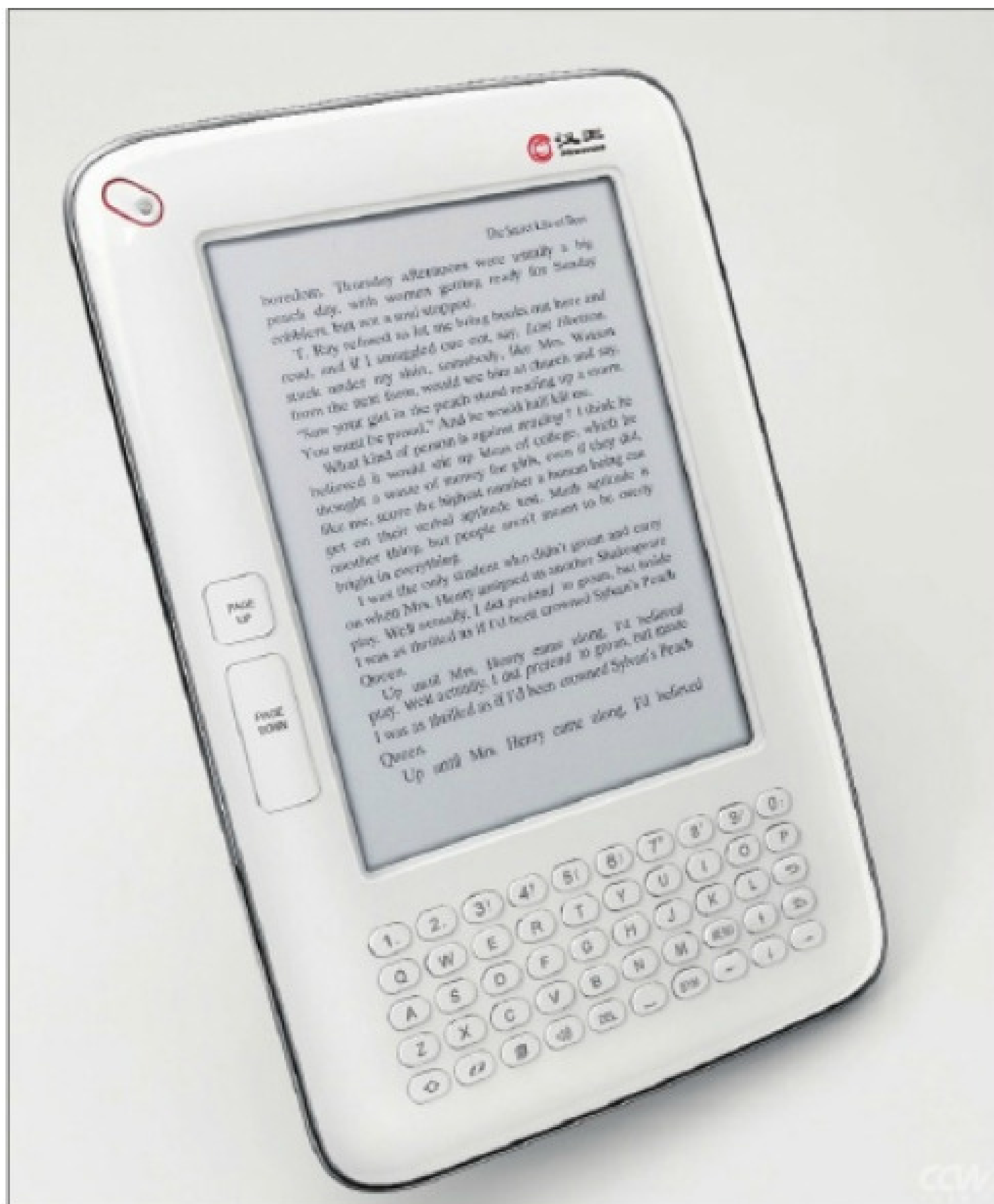

大唐电信推出的3G电子阅读器，试图在3G时代抢先占据市场

则越来越倾向离线阅读。最流行的莫过于手持电子阅读器。电子阅读器是一种手持离线阅读电子书（本）的专用设备，即Electronic Book，简称E-Book。它一般采用电子纸（Epaper）技术，专为阅读图书设计，有屏幕显示器，可以从互联网上方便的购买及下载电子图书，并且有大容量的内存可以储存大量信息，真正做到移动的图书馆。电子阅读器便携、容易使用、大容量的特点非常适合现代生活。目前市场上最为常见的电子阅读器包括MP3、MP4、PDA、PSP、智能手机、笔记本、手持电子书（本）等终端设备。最近几年新上市的电子产品MP3、MP4、PDA、PSP等，都新增加了EXE、TXT格式的电子书阅读功能。可见，随着电子阅读的逐渐升温，这些厂商已经开始迎合时尚。但一个不可忽视的现状摆在面前，屏幕小、电池续航能力差、累眼等问题是这些终端设备难以避免的。无论是MP3、MP4还是PDA、PSP，这些产品最主要的功能毕竟不是电子阅读。于是，方便携带、电力持久、以让人舒适的长时间阅读的专业电子书（本）就成了被很多人看好的朝阳产业。

对于这两个方向发展前景不同的企业有不同的倾向，例如微软就公开表示并不打算开发电子书阅读平台。微软首席执行官史蒂夫·鲍尔默在荷兰Erasmus大学接受电视访谈时表示，微软不需要开发自主品牌的电子书，因为自家系统已经在最流行的电子阅读器上得到了普及。“我们已经有了为阅读准备的设备，它是全球最流行的一款，那就是PC。”而Windows系统如今已经在全球90%的个人计算机上应用，所以微软没有必要开发自主品牌电子阅读器。鲍尔默称微软愿意和亚马逊合作将更多的书籍带到个人计算机上，“我希望看到像亚马逊一类的企业可以将电子书带到计算机上，我们也愿意和他们合作，但是，我们并无意开发自己的电子阅读器。”不过正如微软所指出的那样，亚马逊、索尼等生产的电子阅读器目前已经在世界用户中广受好评，而苹果的手持移动阅读平台也呼之欲出，“走到哪里看到哪里”已经是全球用户业已接受的生活方式。

手持移动阅读平台的发展历史几乎不逊于在线阅读平台。1998年美国的Nuvo Media公司推出火箭书（Rocketbook），标志着电子阅读器的诞生。手持电子阅读器的发展到今天可谓群雄并起，其中最有代表性的是由荷兰飞利浦公司2006年推出的伊利亚特电子阅读器，和美国亚马逊书店基于本身强大的图书市场资源于2007年推出的Kindle电子阅读器。但由于缺货，其销售价格从399美元到销售缺货一路飙升到1500美元以上。而作为电子产品大国的日本，索尼、松下和富士通公司也生产基于本身TFT LCD技术的彩色电子书阅读器。在中国内地市场，一些大陆品牌的电子书从技术到设计也一直都走在全球的前列，其中包括用户熟知的翰林、易博士、北大方正电书、博朗电子书、秦通的掌上书房、汉王移动电子书等品牌。但无论是持MP3、MP4、PDA、PSP还是手机、笔记本等这些终端电子阅读器，都带有自发光并且伴有频闪，而且阅读舒适度上远不如基于自然反光的纸张。因此目前国内各个厂商都在致力发展新的技术。从目前的发展水平来看，电子墨水即E-Ink技术，是目前各大专业电子书（本）厂商争相采用的技术，也是未来一段时间内发展的方向。电子墨水是在液体里面游动的带电颗粒，颗粒游动有一个迟滞效应，屏幕刷新是比较慢的，笔迹刷新必须在200毫秒以内，所以这个技术非常难做，目前的技术已经解决了笔迹刷新问题，包括一些驱动技术等问题。此外，由于电子纸张不带主动光源，如果加上触摸屏会影响透光率，会反光，因此目前采用的办法是电磁板触摸屏技术，通过笔可以直接点击，通过笔的移动，导致电场的变化来感应位置的变化。其技术原理有些类似雷达技术，扫描这个上面的一个空间，如果笔在上面移动，就如同飞行物在上面移动，那么下面屏幕可以通过电场变化就准确感知笔的位置，不受障碍物影响。所以它可以放在屏幕的下方。这种电子墨水技术的优势在于通过光线照射到阅读器平面上的色素颗粒进行反射，传统纸媒介上印的墨汁也是通过光线照射上去反射来阅读。因此从原理上讲，应用E-Ink技术的显示屏与纸的基质完全一样，与纸的阅读效果也很接近，没有视角限制，没有主动光源，看上去比较清晰，适应的场合比较广泛，长时


目前汉王已经和中国移动联合推出了3G手写电子书，试图借助中国移动的强大平台将电子阅读推广到更多人群中



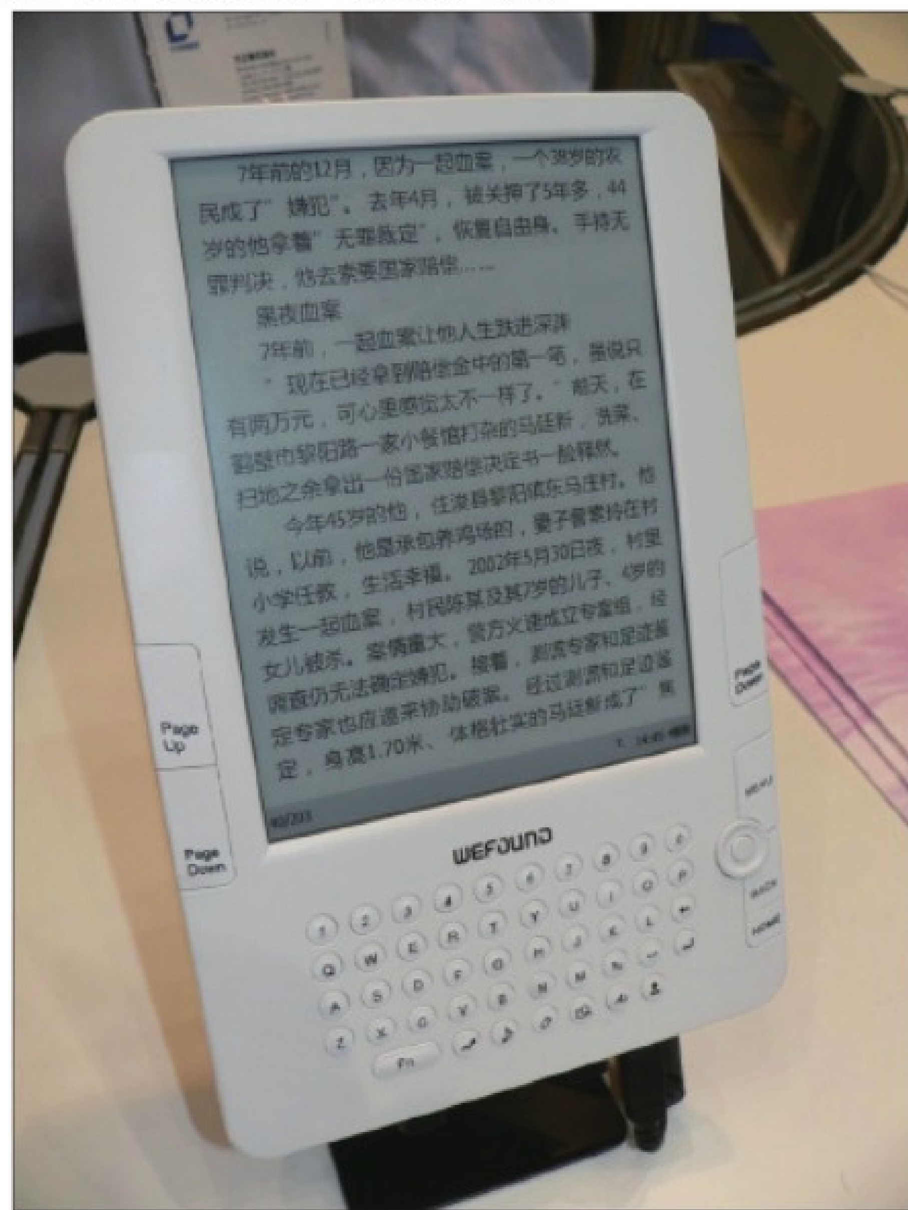
汉王D21电纸书，从外观上看与国外同类产品风格类似，但是技术上却完全不同

间阅读对眼睛的刺激也比较小。另一方面，目前各个企业还都在开发读写两用平台技术，即可以看同时也能写，如同纸媒介上做笔记。如果这种技术能得到有效应用，那么产品的应用范围将会更广，至少在教育行业的应用中前途无量。目前这一技术上取得突破性进展的全球只有两家，一家是中国的汉王科技，另外一家是日本的WACOM公司。而中国的大唐、华为等企业也在此类技术方面进行深入研究并有一定突破。可以说，无论是技术上还是市场潜力上，中国企业都面临着最好的机遇。

但是，市场机遇和市场优势，这两个概念并不等同。和在线阅读一样，中国的电子阅读器平台面对的首要问题是版权保护问题。受市场需要的影响，目前国内的各类电子阅读器对于阅读文本的格式非常宽泛，无论是否具备版权许可，诸多格式的文本均可以在不同的电子阅读器上得到识别。薄弱的版权环境使得电子阅读器借助文化传播做大的意图化为泡影。可以类比的一个例子是，在国外，由亚马逊公司推出的Kindle阅读器采用了与音乐下载服务iTune类似的模式，借助亚马逊网站上庞大的图书资源优势，将实体图书的销售转化成电子图书进行销售，将硬件终端与消费内容联系在一起进行服务提供。而在中国，实体图书的盗版问题尚未解决，电子图书文本的版权保护更是无从谈起，将终端与内容捆绑的模式前景如何让人担忧。对于记者的这种担忧，汉王科技在接受本刊采访时并未否认问题的存在，目前的电子阅读器采用USB接口，所有导入的文本都可以识别阅读，这是迫于现在目前市场的供给和需求状况而决定的。目前中国的电子阅读市场需求非常旺盛，仅仅是手机电子书下载，中国移动月度的服务营业额就可以达到近10亿。但提供正规电子书籍阅读服务的厂商却很少，目前存在的一些电子图书内容服务提供商往往限于规模和版权的缘故，无法满足庞大而多样化的市场需求。汉王电子书目前对这种情况的对策是亚马逊模式的“折中版”，即采用“硬件预装”的模式，读者在购买电子阅读器的同时，就可以选择预装一部分可选择的内容。另一方面未来还可以通过升级服务更新图书种类和内容。汉王的策略是重点发展终端阅读器平台服务，尽力扩大用户规模，未来再借助庞大的用户基数与内容服务提供商合作来带动服务提供商的发展，采用盈利分成的办法有效降低阅读成本。亚马逊在美国的成功经验可以借鉴，但美国的市场环境过于独特，其他任何国家和地区都无法有效复制，必须根据本地市场情况和技术水平进行调整。长期来说是“三步走”的计划。第一步是广泛采集优秀书籍，实现内容的数字化并和电子阅读器终端捆绑销售，在培育市场的同时，实现数量上的突破，为实现产业升级打下基础，也就是现在正在实施的做法；第二步是搭建易用的电子书报交易平台——电书贸（ebooks mall），使之成为出版机构销售电子图书和读者下载电子图书类商品的第一平台，提高发行效率，降低交易成本；第三步则是搭建整合性阅读解决方案平台，该平台不仅向普通读者提供全方位、多通道的阅读解决方案，更向出版机构和企事业单位提供数字加工、信息交流、知识产权的二次开发、无纸化办公以及个性化出版、个人出版辅导、资助平台等专业的阅读解决方案。

不管模式如何调整，离线电子阅读平台目前所面对的最大质疑是这种提供单一功能服务的电子产品能否被市场有效接受。例如苹果公司总裁史蒂夫·乔布斯就曾质疑亚马逊的Kindle阅读器是否有其宣扬的那么受欢迎，他认为目前人们身上已经携带了足够多的电子设备：移动通讯设备，移动游戏设备，移动播放设备……再添加一个体积不小的移动阅读设备，对于使用的便利性肯定会有影响。因此电子阅读器平台的发展趋势应该是与其他电子设备的融合，而不是着力强调自身的功能拓展。采访中本刊记者也提出相同的质疑，汉王科技则用总裁刘迎建先生在法兰克福书展上的讲话来解答这种质疑，“电子阅读器的用户群体不能等同于普通电子设备用户，它是对纸质阅读用户群体的继承，而不是对手机或者PSP用户群体的继承，无论在年龄层次、文化水平、使用习惯上，电子阅读器用户的覆盖范围都远远超过其他电子设备。而且最重要的是电子阅读器采用的电子墨水技术保证了长时间阅读的舒适性和无害性，这是其他电子移动设备无法比拟的。因此长期来看这种便携电子设备的功能融合是大趋势，但在可预期的一段时间内，电子阅读器，特别是电纸书的使用是不能为其他电子设备所轻易替代的。”

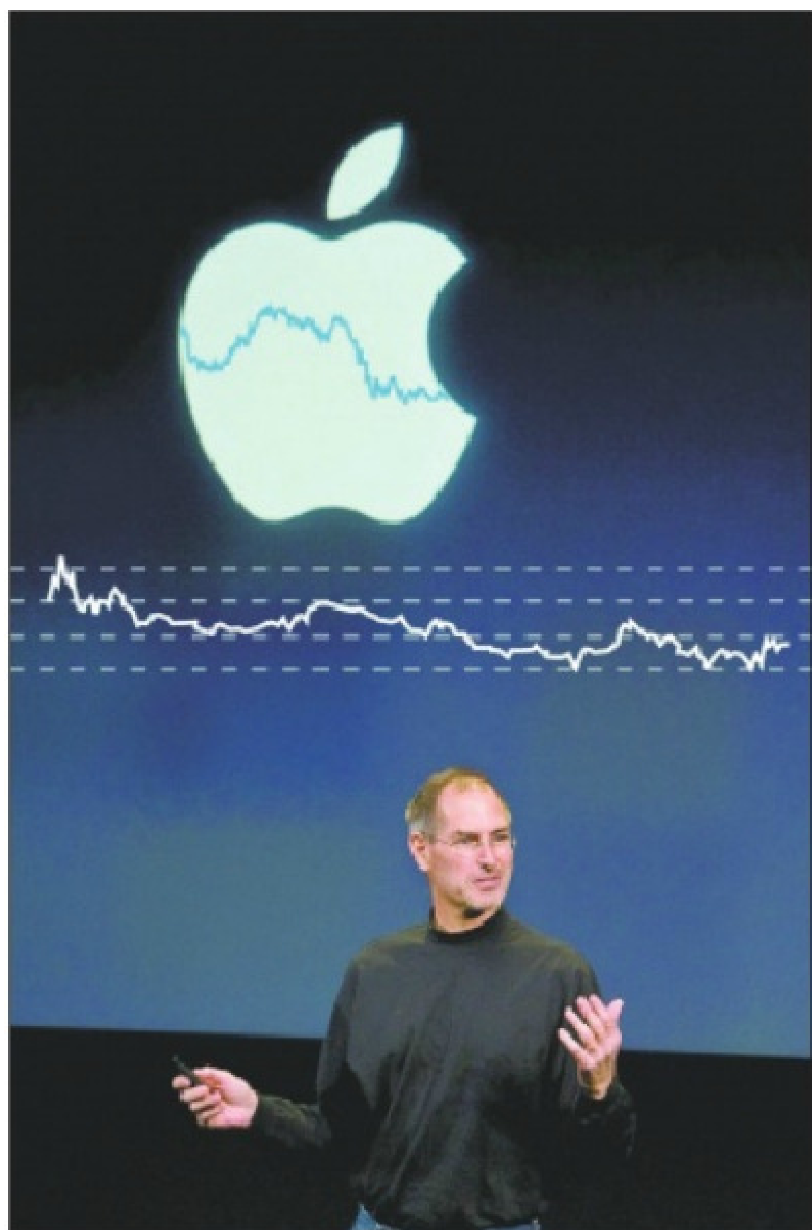
但无论如何，电子阅读器在中国的发展目前还是充满了种种变数，这个实际的困难是谁都无法否认的。即使如汉王科技这样拥有世界先进技术的企业，也同样苦恼于国内混乱的市场环境。南方电子业集中地区层出不穷的“山寨版”电子阅读器让如汉王、方正这样开发正规阅读器的企业不胜其烦。这些仅仅在功能和外形上简单模仿，没有足够功能应用而且做工粗糙的产品却依赖制造成本优势大行其道，其电子阅读内容则基本以用户自行下载的盗版文本来满足，进



方正电子图书阅读器，从价格上说“很高端”

一步恶化了国内的文字版权保护。另一方面，在采访中有知情者告诉记者，如今这种研发低成本电子阅读器，然后借助地区行政力量以“电子书包”“无纸办公”的项目名义进入中小城市的教育、行政系统，从而毫无困难的获取高额利润的模式，是南方很多地区流行的市场模式。而且这种模式基本规避了版权和市场竞争，唯一的问题就是质量不可靠。虽然业内人士都清楚怎么回事，却对这种模式毫无办法制约，因为这已经超越市场竞争的层面，客观上也是造成电子阅读器市场乱象不止的深层原因。

3 我们是否需要电子阅读



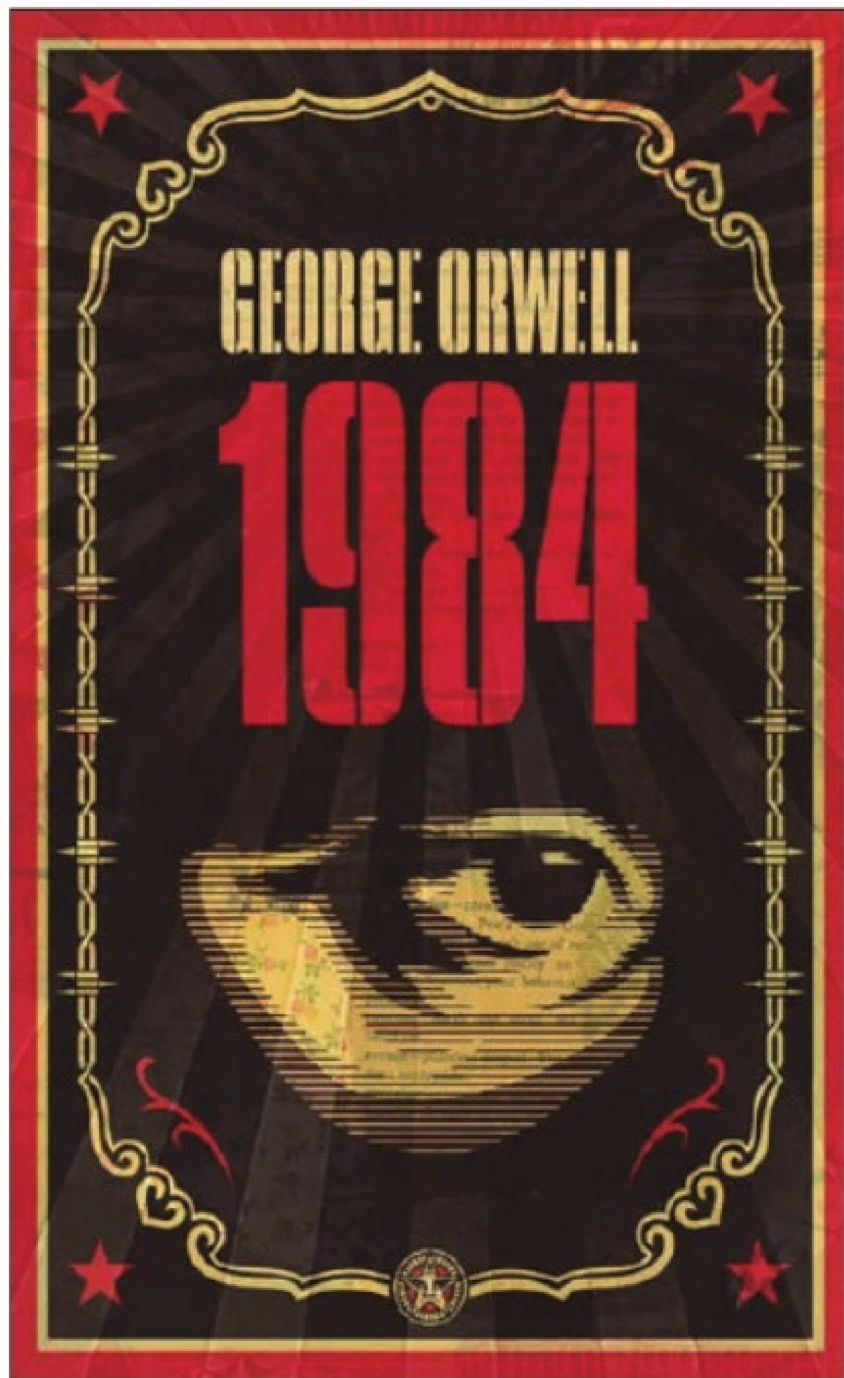
苹果公司CEO乔布斯谈及电子阅读器的前景时并不看好，他的观点也代表了很多人的观点

无论有什么乱象，电子阅读在普通用户中的接受程度越来越高，这是不争的事实。但剥离开版权、山寨、便携等种种问题，如今的电子阅读是否真正适合用户的需求，却并不是一个可以下定论的问题。以国外最成功最流行的亚马逊Kindle阅读器为例，2009年7月18日，亚马逊公司通过远程操作删除了所有Kindle阅读器中的两部电子书：乔治·奥威尔的《1984》和《动物农庄》。被删除的电子书是正版图书无疑，而亚马逊这一做法被认为是迎合出版商的要求。此举引起了用户的愤怒，并被两名消费者告上法庭。事情最终以亚马逊和原告达成和解协议告终，承诺除非在有限的几种情况之下，不会轻易远程删除用户图书。此外亚马逊还将支付15万美元作为诉讼费。亚马逊总裁杰夫·贝佐斯也公开向所有用户道歉。但亚马逊的做法暴露了电子阅读时代一个危险的信号，就是电子阅读终端平台的隐形控制。苹果首席执行官史蒂夫·乔布斯也承认，苹果iPhone中拥有一个远程的“删除开关”，在苹果认为有必要的情况下，将能远程删除用户iPhone中的应用内容。苹果目前还没有使用过这一功能，也只有当应用内容对大量iPhone造成损害时，苹果才会启动该功能。不过谁也不知道，这种“恶意”的标准是什么，普通用户在其中又有怎样的发言权。例如Kindle阅读器在应用中就出现了出版商要求关闭电子书朗读功能的事件，否则将被指控构成语音图书侵权。但对于购买了Kindle阅读器的盲人来说，没有朗读功能阅读器就失去了功用。目前此事在美国仍处于诉讼争议中。电子阅读的文化属性和商业属性在越来越强大的传播平台中渐渐难以分别，也使得阅读的“独立思考”和“商业控制”的冲突越来越明显。虽然在中国市场上这种冲突还没有爆发出来，但是在电子阅读应用越来越广泛的未来，这种冲突难以避免。有意思的是，Kindle图书远程删除事件中，《1984》和《动物农庄》都是抨击关于思想垄断和控制的图书，这两本书遭遇到的事情，恰好反证了在电子阅读时代，这种隐形的文化和思想控制也并未消除，这真是一个吊诡的现实。

回头来看目前尚未落幕的“谷歌图书馆”风波，虽然在国内遭到强烈抨击，但焦点都集中在谷歌的赔偿金额太低，以及过于倨傲的态度上。对于可能存在的电子阅读垄断问题上，却没有什么关注。事实上“谷歌图书馆计划”并不算是什么新鲜事物，自从互联网在中国兴起，国内的数字图书馆建设也就开始出现。超星、万方、维普、中国知网等品牌在用户中都有相当知名度。国家图书馆在国内较早开展图书馆数字化工程，目前其网站已经成为全球因特网上最大的中文信息服务商。这些数字图书馆建设，无一例外地走了产业化的道路。也就是说，数字化的图书，读者要阅读，首先要付费。这种做法创造了可观的经济效益，得到了政府的认可，被看作是发展文化产业的有益经验而介绍推广。

但问题是，图书馆从本质上来讲，是应当由国家提供给公众的公共产品。图书馆应当最大限度地保持公益性。而图书馆公益性最根本的体现，就是为读者提供免费服务。保障社会民众自由、平等获取文献信息，是图书馆与生俱来的义务。图书馆的公益性，是图书馆的基本精神和立馆之本。而如今包括数字图书馆在内的电子阅读产业却渐渐忽略了图书阅读的公益属性。电子阅读争议的热点都集中在内容和平台的商业属性上，而商业利益不大的图书内容想要借助电子平台进行传播却变得越来越困难。事实上，付费阅读的弊端在现阶段已经暴露得非常明显，在“版权保护”的名义下，越来越多的付费壁垒让图书传播向着商业化的方向走向极致，阻碍着求知者获得和阅读文献，计算机技术、网络技术为知识的共享提供了极大的便利后，付费模式却又在阻碍这个便利的充分发挥，从根本上来看，有悖于文化阅读的公益属性。但是在一片的抨击和声讨中，却很少见到有关于这方面的声音。

也许，在这个娱乐致死的时代，已经没人关注什么知识和文化归属的问题了吧……



被亚马逊远程删除的《1984》，这本书的一个深刻之处就是在于揭示少数人对多数人头脑和思想的控制，亚马逊的行为为其做出了最好的说明

游览地球的蔚蓝之心
——用Google地球跟踪海洋探险

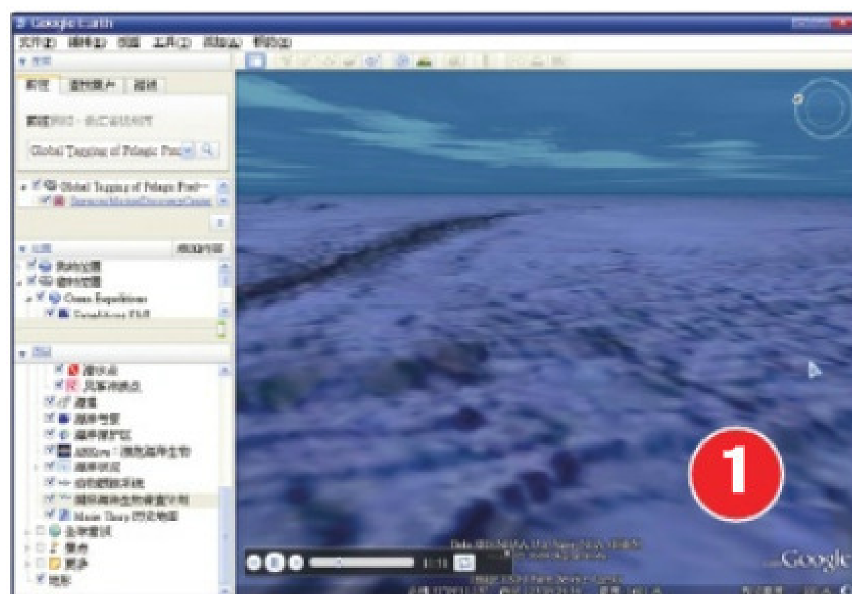
■贵州 冰河洗剑

冬季的寒冷，带来的不仅是恐惧，对于勇敢者来说也许是一种挑战。在这个冬季里，我们不带领大家户外运动，也不带领大家冬泳，而是一起潜入海底探险浏览，领略一番别有趣味的海底美景和海洋环保之旅。

一、探险“海图”，Google最新发布的海洋旅行文档

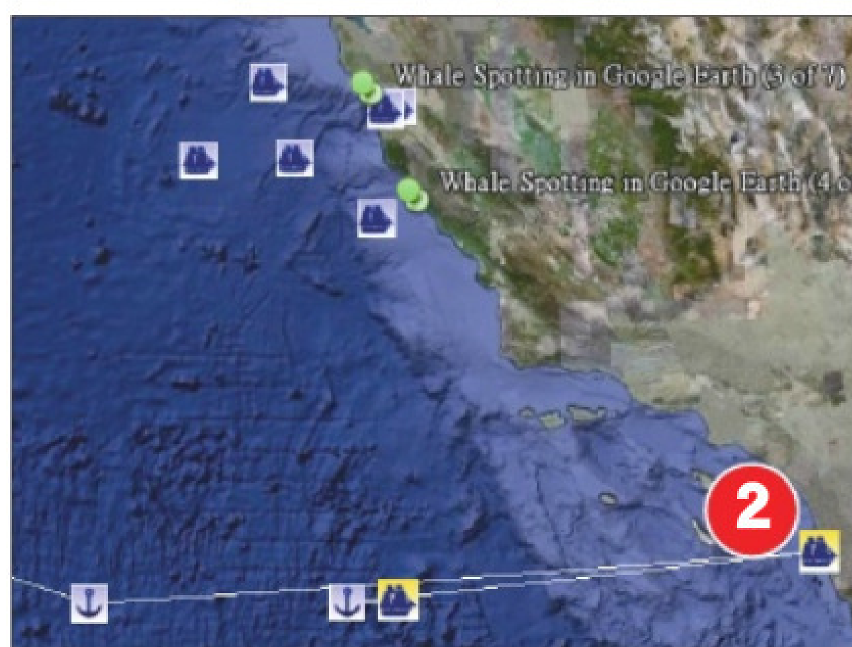
海底探险旅行需要一份航海图，我们将在Google的谷歌地球带领之下，进行一番有趣的海底探险。

早在2009年初发布的谷歌地球5.0中，就推出了加入附有大量海底图像及海床地图的〞谷歌海洋（Google Ocean）〞功能（图1）。通过谷歌海洋，用户可以借助三维技术深入海底，观察到神秘的海沟、海底裂缝和海底火山，并且还能身临其境地在虚拟的海洋里畅游、收看奇异的海洋生物视频、阅读有关某海域发生海难的资料等。谷歌为了实现这个功能专门收集了不少海洋生物的视频和图像，诸多海滨景观的细节内容也都被囊括在内，可以给用户带来最逼真的感受。我们当然可以自己选择海底探险的路线，不过跟随正规的海洋考察探险团或组织，更能领略到海洋中的奇趣生物与美景。



打开Google Earth里的Ocean Expeditions（海洋考察图层），可以看到地球表面有许多船形图标，这些船形的图标就是海洋考察地标。通过海洋考察地标，就可跟随一个个海洋考察团展开探险之旅。

如果船形图标显示为黄色图标，那么说明这里是实时更新的地标，或者这里在过去的6个月内有更新。如果看到的是蓝色的船形图标，表示这里已经有半年没更新了（图2）。可能你的Google Earth中显示的全是蓝色船形图标，当然，再回顾一下已完成的海洋探险旅程也是不错的，不过最有趣的还是实时跟随一下正在进行中的海洋探险旅程。



2009年9月22日，Google Earth在官方网站上公布了英文版对Google地球里Ocean Expeditions的更新，更新添加的海洋旅行文档，包括与海洋旅行相关的博客文章和评论，让我们无需担心晕船就可以进行海底游览。

更新的Ocean Expeditions层是Google Earth中专门讲述记录海洋探险故事的层，该层内涵丰富。包括了超过40支海洋探险队伍或者机构的探险情况，例如美国国家地理的Ocean Now、the Woods Hole Oceanographic Institution、Scripps Institute of Oceanography、MBARI、Census of Antarctic Marine Life、National Oceanic and Atmospheric Administration（NOAA，美国海洋和大气局）等。

这次更新添加的海洋旅行文档有很多其他的用途，如跟踪海洋生物学家、体验划船以及深海捕鱼等，跟踪海洋生物学家可以链接到海洋学家的博客文章，了解到他或她最新的研究、参加的会议、发布的呼吁等。

二、Ocean Now，跟随美国国家地理踏上探险旅程

在这次更新的Ocean Expeditions（海洋考察图层）中，有最新的美国国家地理（National Geographic）启动的Ocean Now海洋探险项目。

Ocean Expeditions是由美国国家地理启动的一项海洋考察项目，其旨在探索地球上最洁净的未知的最少受到人类活动影响海洋领域。

在Ocean Expeditions海洋探险项目中，National Geographic和Google一同合作，通过安装GPS卫星定位系统，实时

跟踪和定位船体的位置，智能跟踪和反馈这次行程的地图和卫星图像。并在探险船上通过其他技术手段，把探险相关的照片、视频、文字等消息传递更新到谷歌地球上。另外，探险队员还开通个人博客，每天及时的更新博文，让跟踪探险者们都可以知道探险队员们的经历，并设置有互动栏目。

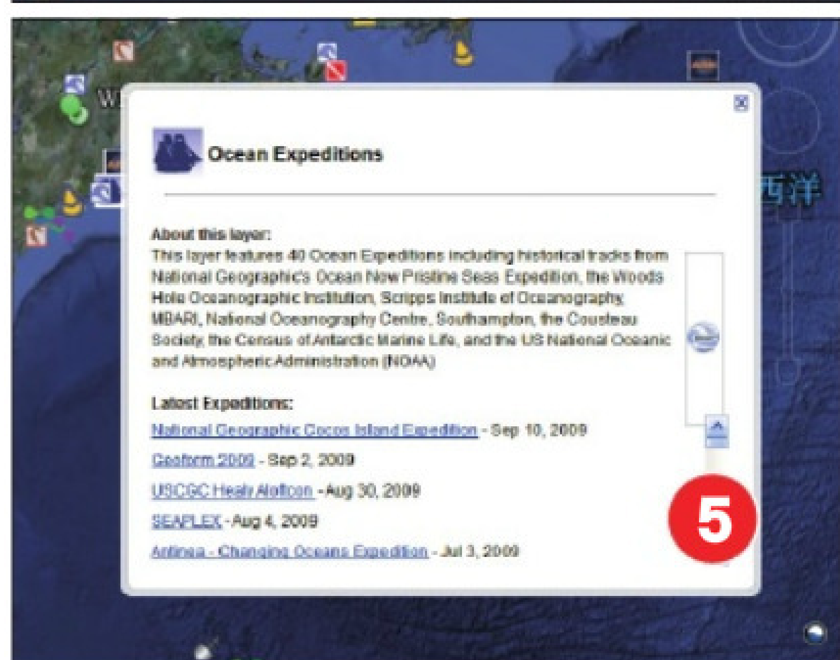
1.Ocean Now的旅程主地标

在谷歌海洋中可以跟随Enric Sala一起展开探险旅程。通过网络下载Ocean Now实时更新地标（http://mw1.google.com/mw-ocean/ocean/kml/expeditions/ocean_expeditions.kml），双击就可以导入谷歌地球中（图3），在这个KML地标文件中有探险团旅途中的相关视频、图片、文字等多种说明。



双击导入的地标，就可以定位到当前Ocean Now海洋探险旅程出发地，不过在此之前，先到Ocean Now的旅程主地标处看看Ocean Now项目的海洋探险旅程列表吧。







来到北纬36度，西经66度附近的位置，在这里可以看到一个比较大的蓝色船形随手贴标记，这就是Ocean Now探险项目的主地标（图4）。在每个探险项目的展开页面中，随时可以点击“Back to menun”回到此处。

点击主地标会展开一些小图标，点击某个小图标，就可以看到Ocean Now项目的海洋探险旅程列表了（图5）。在列表中有各次海洋探险的地标链接和时间信息及相关的介绍，在其中甚至可以查看到早在2000年就进行的海洋探险项目。

2.向南莱恩群岛出发

Ocean Now的第一次探险活动（Southern Line Islands Expedition）是从2009年3月开始的，从美丽的塔希提岛出发，目的地是位于在澳大利亚大陆与南美洲大陆之间的太平洋中心位置处的南莱恩群岛（Southern Line Islands）。南莱恩群岛是一群非常遥远而人迹罕至的岛屿，这个项目由对探险充满着激情的海洋生态学家Enric Sala（人物简介：http://www.nationalgeographic.com/field/explorers/enric-sala.html）领导进行（图6）。

在Ocean Now主地标探险列表中，点击“Ocean Now - Mar 31, 2009”，来到此次旅程的出发地地标。点击地标，就可以展开航海线路图（图7），航海线路图上有每日的航海节点地标，可在弹出的信息页中查看到探险旅程中各种记录信息（图8）。其中有沿途的风地人情，更有海底的奇特生物梦幻美景，有丰富的文字，也有漂亮的图片，还有珍贵的视频记录。

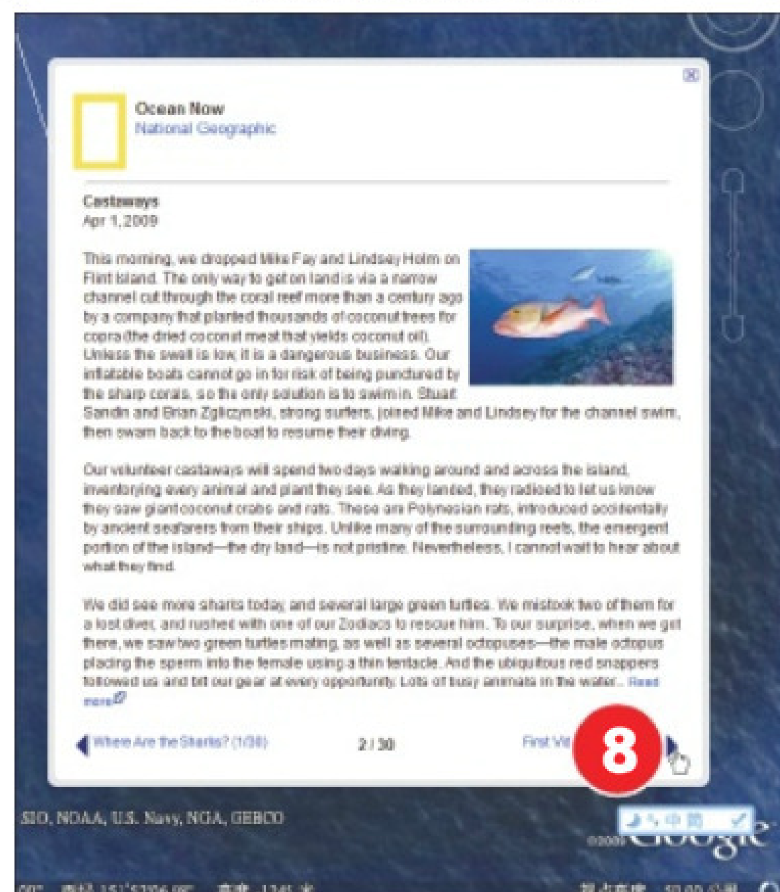
此次探险从2009年3月31日开始，一直到5月2日结束，一路探险旅程中，碰到了许多有趣有生物，也有惊险的经历。

在南莱恩群岛的沃斯托克岛，红笛鲷可能是最令人感兴趣的一种鱼类了，这里的红笛鲷异常巨大和贪吃（下页图9）。让Enric Sala心有余悸的是，“红笛鲷已经咬伤了我们的一些队员”（相关的记述http://environment.nationalgeographic.com/environment/photos/ocean-now-gallery.html）。

莱恩群岛Line Islands

Line Islands又被译作“线岛群岛”，位于在北纬6° 24'南纬11° 26'、西经151° 48'—162° 22'，向西北延伸2600公里，陆地面积496平方公里，是太平洋群岛中距离最长的群岛之一。莱恩群岛分北、中、南三部分，由金曼礁、芬宁、华盛顿、圣诞、莫尔登、加罗林和弗林特等11个岛礁组成，其中，南莱恩群岛包括沃斯托克岛（Vostok）、莫尔登岛（Malden）、弗林特岛（Flint）和加罗林环礁（Caroline）。





探险队的成员Adam Geiger在沃斯托克岛拍摄黑鳍礁鲨时（下页图10），也非常惊险刺激。虽然一般潜水员都会将黑鳍礁鲨视为安全的鲨鱼品种，不过黑鳍礁鲨可是少数有袭击人类记录的鲨鱼品种之一。

不过海洋中可爱生物也不少，比如这条一脸无害表情的狮子鱼（Pterois antennata），白天隐藏在珊瑚礁中，只在夜晚静悄悄溜出来（下页图11）。





在到达莫尔登岛后，Enric Sala为这里的珊瑚礁深深的感到惊叹赞美，这是南莱恩群岛的一片天然水下荒野的典型代表。Enric Sala在视频（http://www.youtube.com/watch?v=mK2DrAAMjMw，国内链接：http://www.fkenglish.com/fashion-video-english/2009/0630/4819.html）中谈论了自己的感受，赞叹壮观的珊瑚森林，惊呀如此多的鲨鱼、蝠鲼和海豚。



3.远征科科斯岛

在Ocean Now探险项目列表中，正在进行的一项探险考察是远征科科斯岛（National Geographic Cocos Island Expedition）。在列表中点击即可定位到出发点地标，展开新的旅程（图12）。

这次探险依然是由Enric Sala带领，2009年9月10出发。这次旅程更让人期待，因为探险正在进行中，结果还是未知。如果对此次探险感兴趣，可以登录官方主页（http://ocean.nationalgeographic.com/），这里除了有更详细的探险介绍外，还可选择Follow the Expedition，跟随探险队获得最新的信息。

谷歌海洋上的“死亡区”

在谷歌海洋的“海洋状况”中有一个“死亡地带”分支（图13），可以查看到许多标记为鱼骨图标的海域。这些海域并不是指人类的死亡地带，而是指由于人类活动、环境变化等各种原因造成生物大量锐减死亡的海域。

类似的还有一个“濒危海洋生物”分支，更具体标示了即将灭绝的海洋生物所生活的海域，并有详细的该生物信息介绍和图片视频等（图14）。各类鲨鱼是海洋中最濒危的生物，特别是生活在接近陆地的鲨鱼品种，有许多是死在人类的餐桌上。





三、潜入海底，追踪巨型灵物

跟随探险队旅程之余，我们也可以自己在深海中浏览一番。正值冬季，是哺乳动物迁徙的时间，有些动物往北迁徙，还有一些则靠近海岸休养生息，所以如果想在绵长的海岸线旁观察一些世界稀有物种，冬天是最好的季节。

只在电视上或海洋馆中看过鲨鱼与鲸吧，这些庞然大物是让我们浮想联翩又充满敬畏，然而它们更需要的是我们的保护，让我们用谷歌海洋潜入海底跟踪鲸鲨吧。



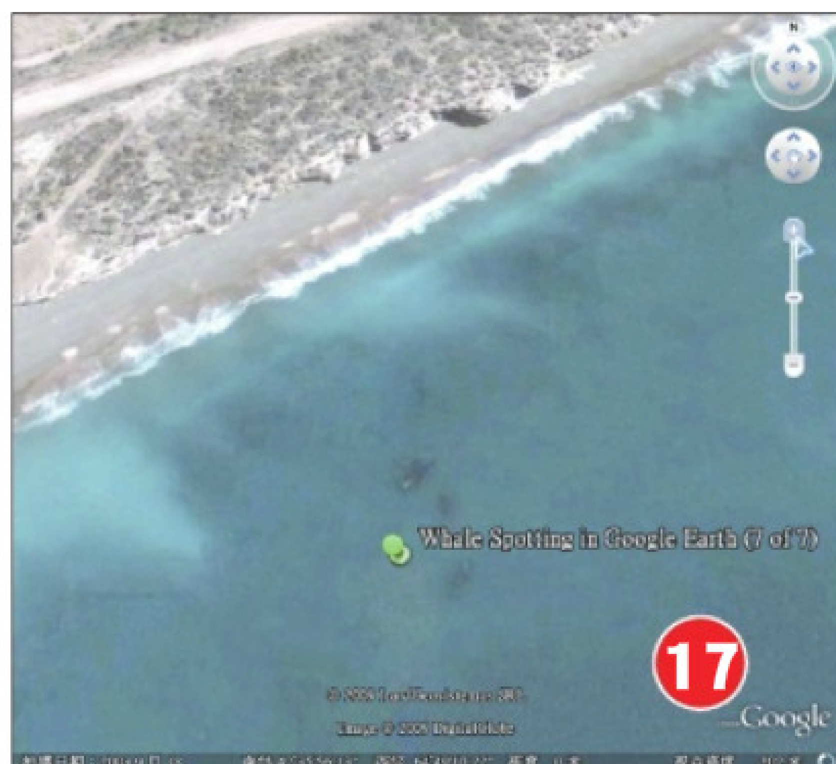
鲸鱼是海洋中的巨灵生物，然而由于人类的捕杀，曾经数量繁多鲸鱼目前已濒临灭绝。与此同时，人类经济发展所造成的空前的海洋污染，也对鲸类构成了极大的威胁，其威胁的程度甚至远远大于捕杀。飞速发展的产业化捕鱼，也极大影响了鲸类等海洋哺乳动物的食物来源，是影响鲸鱼生存的又一个主要因素。

目前全世界13种鲸中已有至少5种濒临灭绝，其中曾经数量繁多的露脊鲸，现在已经被列入了濒危物种名单。许多海洋生物学家认为露脊鲸实际上已相当于灭绝了，据估计现在地球上仅剩300只露脊鲸。随着1935年露脊鲸捕鲸活动的停止，有关该物种濒临灭绝的原因一直是争论的焦点，与海船的碰撞、渔网的缠结以及气候的变化等都被认为是主要的原因。

通过谷歌海洋可以关注到这一濒临灭绝的稀有生物。美国新罕布什尔大学与美国海洋大气局（NOAA）合作，将他们对露脊鲸的监测数据信息加入了谷歌海洋中，下载露脊鲸追踪地标文件（http://schwehr.org/blog/attachments/2009-04/2009-ne-rightwhale-sightings-static.kmz），可以看到2009年初到现在露脊鲸的活动信息（图15）。

除此之外，我们可以随时关注寻找鲸鱼出没的海域，也许能发现没人







世界六大绝佳观鲸地带

1.亚速尔群岛

大西洋中一个被隔绝的海岛，这些由葡萄牙拥有的海岛会吸引美丽的鲸鱼。群岛由9个主要岛屿组成，包括圣米格尔、圣玛丽亚、法亚尔、皮库、圣若热、特塞拉、格拉西奥萨、弗洛里斯和科尔武。最佳鲸鱼观看地点：法亚尔、皮库、圣若热水域之间，皮库被认为是最佳地点。最佳观赏时间：6月到9月。

2.多米尼加

位于加勒比海伊斯帕尼奥拉岛东部。西接海地，南临加勒比海，北濒大西洋，东隔莫纳海峡同波多黎各相望。

最佳观赏时间：11月和3月。

3.夏威夷

位于北太平洋上的夏威夷群岛。最佳鲸鱼观看地点：茂宜的拉海纳、玛亚拉伊亚港。最佳观赏时间：11月下旬和4月中旬。

4.凯库拉

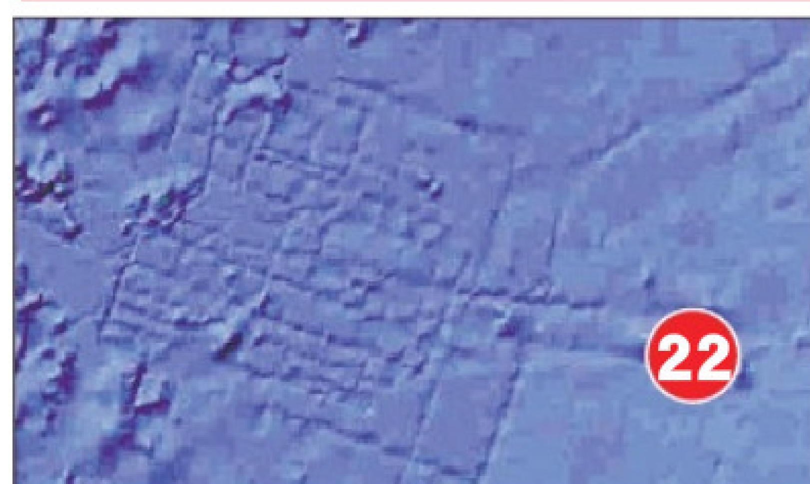
位于新西兰的南海岛东海岸。最佳观赏时间：12月到3月、6月和7月。

5.魁北克

位于圣劳伦斯河沿岸，城市建在狭长的高地上，扼守进入北美大陆的门户，故有“北美直布罗陀”之称。最佳观赏时间：5月和9月。

6.圣地亚哥

加利福尼亚州太平洋沿岸港市。位于该州南端圣迭戈湾畔，南距墨西哥边境20公里。最佳观赏时间：12月中旬到3月中旬。



注意到的鲸鱼活动图片。2008年，一位名叫Bama3006的网友就曾发布过他在Google海洋中发现的两条鲸鱼照片（图16），他发现鲸鱼活动的地点在距澳大利亚东海岸约85公里处（图17），而澳大利亚正是世界上的六大最佳观鲸地点之一。在这些最佳观鲸地点的谷歌海洋上仔细搜索一番，我们也许能发现新的鲸鱼踪迹。另外，在谷歌海洋的阿根廷某海域（南纬42度，西经64度），也有发现鲸鱼的照片（图18）。



还可利用谷歌海洋中的“动物跟踪系统”，对海洋中的大型白鲨、鲸鱼、驼背鲸和海龟等进行跟踪。谷歌海洋中的“动物跟踪系统”，是由一家名为远洋食肉动物全球标签（Global Tagging of Pelagic Predators）的机构所提供的。在追踪系统网页中，可以选择两种Swim with me追踪方式，一种是快速Quickly，一种是慢速Slowly（图19）。通过Google Ocean中所提供的数据，可以了解这些生物在海洋中的活动路线。

四、乌龙或是阴谋？寻秘沉没的亚特兰蒂斯



在谷歌地球的陆地上，可以发现许多隐秘的地点和区域，在谷歌海洋中是否也有被海水掩盖的秘密呢？

在Google地球中输入“Canary Islands”或“加那利群岛”，来到西班牙的加那利群岛（图20）。点击放大图中左上角处红色区域，这里就是我们此站的目的地——名为“马德拉深渊平面”的海床。此外，距西非海岸620英里处的大西洋海底，距海平面约有5632米深，其大概地点地理坐标是北纬31度40分（北纬31度是一个神奇的纬度，在这个纬度上诞生了世界上的几大文明），西经24度（图21）。

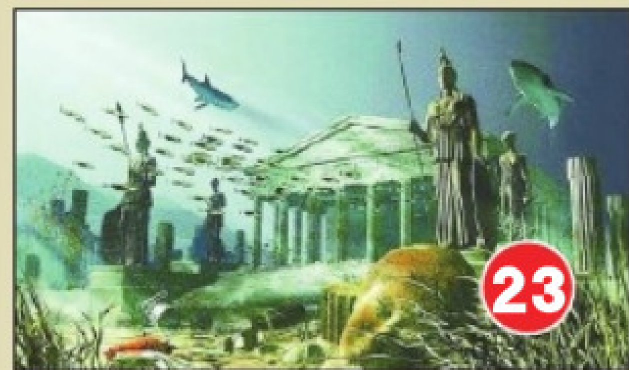


在这里我们可以看到一个神秘的海底矩形图案，这块不起眼的图案并不像地图上所显示那么小，此图是

1000公里高度俯瞰图。根据地图比例测算，这一海底矩形图案的面积东西长166公里，南北长130公里，略呈长方形，约有英国威尔士那么大。

如此巨大的面积，再加上矩形图案内清晰的十字交叉线条，是不是感觉很像一个古代城市的遗址（上页图22）？不错，这正是英国航空工程师伯尼·巴姆福德发现的神秘的大西洲亚特兰蒂斯（Atlantis）的古城遗址。

传说中沉入海底的大陆——大西洲亚特兰蒂斯



在西方世界的种种传说和疑谜中，最吸引人的莫过于大西洲亚特兰蒂斯了（图23，艺术家笔下的“大西洲”遗址）。这个传说中，12 000年前在人类历史正处在旧石器时代晚期的光辉灿烂的文明，突然之间消失无踪，给人留下无数谜团。是否存在比古埃及、古印度等已知古文明更早的史前文明？这块失踪了的陆地，究竟沉没在哪里？

早在公元前400年古希腊哲学家柏拉图（Plato）的著作《克里齐》和《齐麦里》中，就有相关大西洲的文字记录。柏拉图称，埃及人在古代神庙上用文字记录下了大西洲文明沉没的历史。柏拉图描述道，大西洲拥有绵延不绝的崇山峻岭，广阔的平原，矿产丰富，亚特兰蒂斯人在大西洲的中央建立了自己帝国的首都，这个强大的帝国历经了10个伟大皇帝的统治，当时无人能与之抗衡，然而在一次海啸和大地震后，大西洲在一夜之间沉入汪洋大海，失去踪影，这个伟大的古代文明也从此灭亡。

关于大西洲的沉没地，一直众说纷纭。在古代欧洲、非洲和美洲民间都有关于大西洲沉没的神话传说。第一种说法，也是最流行的说法，称大西洲沉没在了大西洋中；第二种说法则说它沉没在了巴哈马近海；第三种说法是大西洲沉没在了地中海里；第四种说法是大西洲沉入了神秘的百慕大三角海底。

被称做“大西洲”的亚特兰蒂斯是一个传说中拥有高度文明的古代城市，但在12 000年前突然沉入海底。2009年2月，巴姆福德在查看大西洋的三维海底地图时，无意中发现了此处的巨大矩形几何图案，矩形图案内则是清晰的十字交叉线条。巴姆福德肯定“它看起来就像是英国米尔顿·凯恩斯市的航空俯拍地图一样，它一定是人造的遗址！”它认为这就是传说中沉入海底的“大西洲”。

目前，这幅神秘的海底矩形几何图形已引起全世界考古学家、海洋学家和地质学家们的浓厚兴趣。美国考古学家查尔斯·奥瑟尔博士是世界上研究大西洲的权威专家之一，他称巴姆福德的发现非常“令人着迷”，而且还可以得到的一个佐证是，这一地区正是古希腊哲学家柏拉图曾经猜测过的大西洲沉没地点之一。

当然，这也仅是一个猜想而已。Google对此的回应让人失望，它声称“用户看到的只是收集起来的数据经过处理得出的图像而已，这些海底数据通常是由船上的声纳系统采集的，最终用于海底测量，这些线条只不过是反映出探测船的路径而已。”

原来找到大西洲亚特兰蒂只是一个乌龙？不过阴谋论者的我更一厢情愿的认为，Google在隐瞒某些真相。

也许大西洲亚特兰蒂根本不存在，也许这仅只不过是一个海底自然形成的地理形状，也许正如Google的回复所说，这只不过是数据采集船的声纳线条形成所致。不过我宁可相信这一切是真的，对海底未知世界的好奇和对人类文明的追溯，这不已足够吸引我们了吗？

五、游览归来，“如何保护我们星球的蔚蓝之心”

谷歌海洋带给我们无尽的乐趣，身临其境地在虚拟的海洋里畅游，也许会让我们认为谷歌海洋真是一个有趣的玩意。但是，如同谷歌地球开发的宗旨，谷歌海洋并不仅只是个玩具，它是科学与研究的重要工具，更重要的是它对于海洋环保的意义。

1.深海女王与Google Ocean

其实，谷歌海洋的出现最早是缘起于一位海洋学家的疑问。

2006年，在西班牙的一次活动中，著名海洋学家塞维娅·厄拉（Sylvia Earle）遇到了Google工程师约翰·汉克斯（John Hanks）。汉克斯是谷歌地球（Google Earth）的主创人员之一。厄拉对谷歌地球大加赞赏，她告诉汉克斯，我是多么喜欢能够将世界捧在手里，并间接地进行探索。但是厄拉又问汉克斯：“你准备什么时候把它完成？你把陆地、泥土部分做得很好，但是水呢？”作为海洋学家的厄拉表示了自己的遗

深海女王——塞维娅·厄拉（Sylvia Earle）



“当我潜入深海时，也许会遇上不可知的事物，但我对于这份危险能泰然处之。”——塞维娅·厄拉（图24）

海洋学家塞维娅·厄拉，被纽约客和纽约时报称为“深海皇后”或“鲟鱼将军”，被美国国会图书馆称为“活生生的传奇人物”，更被时代周刊誉为“地球的英雄（Hero for the planet）”。厄拉是一位海洋学家、探险家、作家、以及深入的致力于通过个人探索而进行研究的学者。

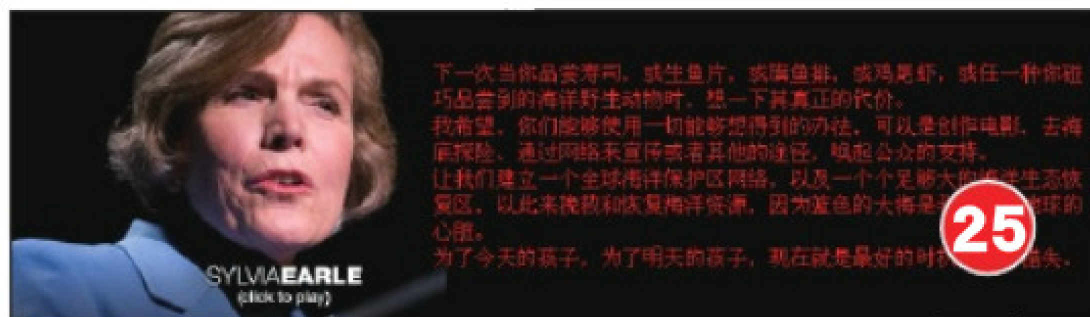
厄拉在1935年8月30日出生于纽泽西的吉布斯镇。她拥有佛州大学的学士学位，以及杜克大学的硕、博士学位，另外还有12个荣誉博士学位，现居于加州奥克兰。她从1998年起，就成为国家地理学会的驻会探险家。她是海洋生态系统研究的先驱，40年来从事着深海探险的前沿工作，先后率领50多次世界范围的探险考察，深入海中超过7000小时，拥有许多的潜水纪录。

厄拉是一个保护世界海洋与海洋生物的积极倡导者。“3岁时，海浪拍上了我的脚，从此我就爱上了海洋。”厄拉说道，“即使我当时还是个小孩子，却早就为海洋中的生物而心醉神迷，像是纽泽西海岸的鲎、佛罗里达群岛的海星与海胆，以及只有在海中才会遇到的各种怪异而奇妙的生物，这股魅力今昔都令人难以抗拒。”她深切赞叹海洋的壮美，并迫切想要唤醒公众的无知，让人们意识到海洋在我们生活中所起的角色，以及保持海洋健康的重要意义。

憾，谷歌地球为什么只标出了陆地，却没有标出海洋。在谷歌地球上虽然清晰地标注了海洋，但只是一大片蓝色区域，一些低分辨率的阴影显示大洋不同深浅的部分。

从这以后，谷歌展开了一项为谷歌地球增加海洋内容的浩大工程。厄拉开始与Google，与DOER Marine，与国家地理，与来自世界上数十个最好的研究所和科学家们，以及招募而来的工作人员一起努力，将海洋放到Google Earth里面。终于，在2009年2月2日，厄拉盼望中的一天终于到来，谷歌地球终于完整，谷歌地球5.0发布了，人们可以足不出户地随时触摸海洋了。

在谷歌地球5.0的新闻发布会上，厄拉女士及从事环保的美国前副总统戈尔也应邀出席。厄拉在发布会上作了题为《如何保护我们星球的蔚蓝之心（Here's how to protect the blue heart of the planet）》的演讲，借助谷歌地球的谷歌海洋，呼吁公众对海洋环境生态的重视与保护（图25）。



TED演讲稿——《如何保护我们星球的蔚蓝之心》

厄拉是2009年TED大奖获得者之一，《如何保护我们星球的蔚蓝之心》也是她在2009年TED大奖颁奖典礼上的演讲内容。

厄拉在演讲中号召："我们需要治理海洋。国际自然保护联盟制定的全球计划正在努力运作以保护物种多样性，减缓和恢复全球变暖所造成的影响。无论是公海还是海岸沿线，只要是发现有危机的地方，我们就需要用新的科技来绘图、摄像和探索仍旧有95%我们尚未见过的海洋。我们的目标是保护物种多样性，维持生态的稳定和恢复能力。我们需要更新的科技来制造深潜潜水艇来探索更深的海洋。我想你们想知道我的愿望是什么。我希望你们能动用你们所能利用的所有手段，电影、探险、网络、新型的潜水艇，一场运动来唤醒公众的支持，来建立起一个全球性的海洋保护区域，这个区域可以足够大到保护和恢复海洋，我们蓝色星球的心脏的生机。"

TED是一个会议的名称，它是英文Technology、Entertainment、Design三个单词的首字母缩写，是社会各界精英交流的盛会，它鼓励各种创新思想的展示、碰撞。TED创始于1984年，现在由Chris Anderson创立的非营利机构种子基金会主办。与普通的讲座相比，TED演讲更加注重于创想（Creative thinking）的表达与推广，并且为不同领域间思想交锋提供一个适宜而持续的平台。

TEDtoChina（TED中国粉丝团）是由说中文的TED粉丝组建的社区网站，它旨在传播TED演讲之精华，希望异彩纷呈的TED演讲能为人们的生活、学习和工作带来有益的影响。

厄拉演讲视频的Youtube.com地址：http://www.youtube.com/watch?v=43DuLcBFxoY，演讲高清视频在TEDtoChina也可以下载到（http://www.ted.com/index.php/talks/sylvia_earle_s_ted_prize_wish_to_protect_our_oceans.html），还有她演讲稿的中文翻译版本（http://www.tedtochina.com/2009/03/18/sylvia_earle_here_how_to_protect_the_blue_heart_of_the_planet/）。

iOcean中国数字海洋

与谷歌地球的界面相似，iOcean中国数字海洋公众版页面中也是操作星空中的地球，鼠标点击就可进入海底，到达想去的位置（图26）。

数字海洋系统共分为数字海底、数字水体、海洋资源、海洋预报、海上军事、海洋科普、探访极地大洋和虚拟海洋馆等子系统，子系统内连接了实景图片、视频来对海洋进行介绍，甚至公众还能在这里查到每日的滨海浴场气温、海浪等情况，为公众在夏日旅游提供服务。

…………



然而与谷歌海洋相比，iOcean中国数字海洋总显得缺少了一些什么，不是技术上的差距，也不是信息量不够丰富的问题，而是一种对软件意识的认识问题，我们缺少一种态度，缺少一种真正发自内心的对海洋的敬意。缺少了这种敬意，软件如同缺少了灵魂，最终只是沦为一个彻底的工具。

如厄拉所说，"我们需要改善我们与大自然之间的关系，唯有如此，在50年、500年乃至5000年之后，我们还将拥有一个野生生态系统，并继续对这样一个养育我们的生态系统心怀敬意。"——让我们祝福我们星球的蔚蓝之心永远年轻健康！

2.我们应对海洋心怀敬意

厄拉致力于海洋环境的研究和保护工作已有50年之久。她一直在向世人呼吁：海洋在不断地遭到破坏，需要得到及时有效的保护。谷歌地球让厄拉看到了一种更为形象有效的宣传方式——通过谷歌地球向公众介绍海洋，让公众更多的接触海洋，保护海洋的理念就可以随着谷歌地球技术的推广而更多被公众所接受。

正如厄拉所期望的，"我花了一辈子去了解的事情，现在只要几个小时，人们就能全部看到。"厄拉说，"任何人都可以（在电脑里）飞到夏威夷，看到真实的群岛，且不仅仅是海面以上的部分。你可以与鲸鱼一起游泳，探索珊瑚礁，了解灭绝式渔业带来的危害。"——谷歌海洋软件的意义也正在于此。

目前，国内有消息称，国家测绘局将启动国家地理信息公共服务平台建设工程，这意味着在不久的将来，我国将拥有自己的"谷歌地球"。在2009年6月，国家海洋局在天津发布了"iOcean中国数字海洋公众版"（www.iocean.net.cn）信息服务系统，这是我国正式发布的首个"数字海洋"公众服务系统。P

减法生活，网络急先锋

■北京 简捷

打开衣柜，塞得满满的空间已经容不下一只衣袖，可你还是觉得找不到一件可以穿的衣服，去商店买件新的？打开冰箱，昨天的面包前天的冰淇淋上个星期的炸鸡堆在一起，别说吃，看看都觉得没食欲，扔掉它们？打开报纸，彩页的大幅广告又在宣传豪宅别墅，对比自己的居室你不由得怦然心动，却忘记大面积房屋将带来清洁、装修、取暖等费用的增加……其实，一日不过三餐，一眠不过七尺，再多的食物你能吃下吗？再大的房屋你用得上吗？无穷无尽的物质欲望，给你带来的究竟是幸福还是压力与负担？

这个问题，很多人如你我一样在思索着。于是，"减法生活"的理念便应运而生——衣服不破不旧就可以穿，食物当天买的当天吃完，没用完用坏的东西不要随手丢弃……给生活做点"减法"，改变的不仅仅是生活方式，还是一种思维模式，甚至在某个程度上对自我是一种解放。近一年来，环保主义者借助网络，推广"减法生活"的理念，希望越来越多的人了解认同这种生活，并身体力行加入到"减法生活"的行列中来。

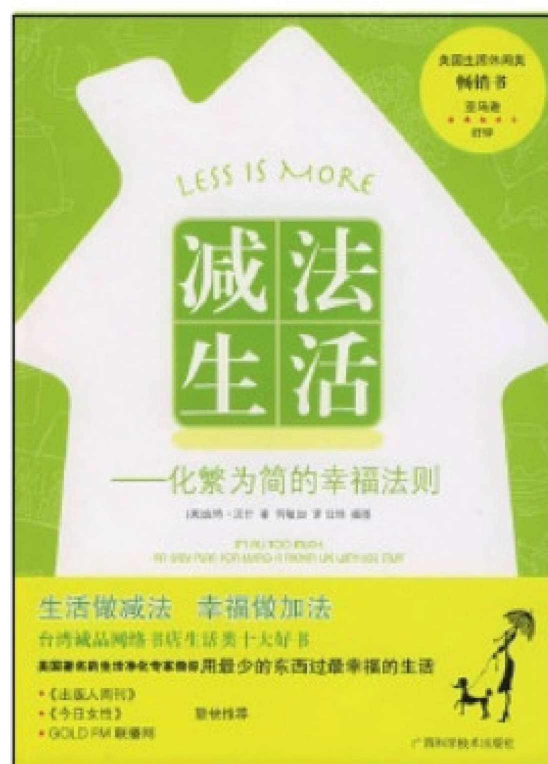
一个概念

什么是"减法生活"？就是减少对生活的需求，一切"够用"就好，不超出自身消费水平，尽可能将现有的生活资料物尽其用，使其发挥最大的功效，减少对自然资源的消耗。"减法生活"的提出，可以说是对当下"消费主义"的一种逆反，它倡导生活的简单化，不给自己太多的精神压力，不因过度追求物质享受而迷失了自我。

一本书

减法生活——化繁为简的幸福法则

在线阅读http://vip.book.sina.com.cn/book/index_84735.html



开卷有益，尤其是这样的书

如何理解"减法生活"？皮特·沃什在他的《减法生活——化繁为简的幸福法则》一书中详细阐述了对此概念的认识。

皮特·沃什是美国TLC频道热门电视节目"焕然一新"的居家整理顾问，专业的"杂乱终结者"，帮助过许多人清理杂物、整顿环境。因此在本书中，他不仅与读者分享他带领人们重新检视生活的故事，更提供了一套简单明确的方法，帮助读者逐一检视每个房间、每样东西，然后和家人沟通协调，重新拟定房间乃至生活的规划，获得生活的如释重负。

在作者看来，我们一生都在不断得到各种东西，我们总以为得到的越多，人生就会越幸福。但其实幸福跟东西的多少无关，幸福只是一种感觉。清除、减少生命中不需要的东西，或许你得到的会更多。当我们无法割舍某样物品时，通常是因为害怕失去那份相联结的记忆，而不是物品本身。唯有改变，才能让外在的平静带来内心的祥和，让空气中都能嗅出爱与希望的幸福香气。过什么样的生活，由你决定，但学会割舍却是人生的必修课之一。体会到"照顾好你恰好拥有的"可以让你的生活更好，而不是更糟。化繁为简的生活不仅使得"曾经拥有"显得弥足珍贵，也将给未来赢得更多期待。

这是一本有趣，也有实际参考价值的图书，它道出了"减法生活"的精髓——化繁为简，这不仅仅是对待物品的态度，还是对待人生的态度。

一项公益行动

"减法生活"号召减少一度电，减少一天开车，一点点减去我们对物质的依赖和浪费，这样的减少，势必对环境起到保护作用。因此"减法生活"本身就是一种公益行为。



中国绿化基金会的网站首页上，北极熊无奈地看着我们，如果北极的冰原融化消失，它将去哪里？

在2009年6月5日的世界环境日，由中国绿化基金会（http://www.cgf.org.cn/，）、哇噻网主办，多家机构联合发起的“减法生活绿色公益行动”启动了。行动倡导人们“减排、减负、减污、减欲、减速”，从5个方面实践“化繁为简，回归简单，减法生活，快乐加倍”的生活理念。同时，也号召企业积极响应减法生活行动，承担社会责任，为生态文明建设多作贡献。公益活动的倡议书这样写道：



“减法生活绿色公益行动”的宣传海报

挪威峡湾冬天无冰，北极熊则因天暖而无法冬眠，北方许多候鸟忘了南飞。过去这个季节，阿尔卑斯山冰雪皑皑，今年却是野花盛开。过去的一年里，由于河流污染，中国南方许多城市生活用水告急，塑料包装物和农膜导致的白色污染已蔓延全国各地，汽车造成的空气污染和交通拥堵更是困扰着每一个都市人。

中国是世界环境恶化的受害者，也是加害者：中国是世界最大的臭氧消耗物质的生产和使用者，全球第二大温室气体排放者，世界最大的农药生产者……

中国政府在大规模造林、治理城市空气污染和减少水污染等方面进行了巨大努力，并且取得了显著成效。但由于中国经济的飞速增长，环境问题依然面临严峻的挑战。

习惯于加法生活的地球公民们，为地球减轻点负担吧——倾听内心，化繁为简，追求内心的均衡，摒弃物质的奢华，回归简单自然的生活方式，减少对环境的破坏和污染；减少对物质资源的索取和依赖，为我们共同的生存空间减负。

种植一棵树，节约一度电，少开一天车，购买碳排放，爬爬楼梯，节约用水——我们所倡导的减法生活行为都是日常生活中容易执行的解决方案，举手之劳做环保，小习惯改变大地球。

从明天开始，做一个绿色公民。减法生活，快乐加倍。

“减法生活”的公益广告和歌曲

配合“减法生活绿色公益行动”，主办方推出了公益广告和主题歌曲。公益广告由周迅联手青年漫画家胖兔子粥粥拍摄。胖兔子粥粥是大软读者比较熟悉的漫画家，他笔下的那只兔子经常在杂志上出现。他以画涂鸦日记的形式努力记录生活中的快乐点滴，推崇健康、快乐、环保、可持续的乐活（LOHAS）理念。漫画兔子与明星合作公益宣传片，算得上是国内头一份吧。

作为公众人物，一言一行都可能成为青少年效仿的对象。周迅深知这一点，她身体力行地各处奔走推广环保，身兼联合国开发计划署中国亲善大使和2010年上海世博会绿色出行大使，更成为“减法生活绿色公益行动”的代言人。周迅表示：“今年世界环境日的主题是‘你的星球需要你，联合起来应对气候变化’，因此，有这么多机构联合了起来参与到活动中，我们正是希望以这种团结协作的关系来扩大影响力，让更多人群能够关注环境问题。”



粥粥笔下的周迅，在为环保忙碌着

“减法生活 快乐加倍”公益广告视频地址：http://www.56.com/u44/v_NDM5MTgxOTM.html

“减法生活绿色公益行动”还制作了一首主题歌《最美的星球》，由查可欣作词作曲，胡海泉担任制作人，韩红、陈晓东、杨坤、陈楚生、尚雯婕、苗圃、黄征、金海心、苏醒、陶红等14位明星倾情演唱，MV视频地址：http://green.sohu.com/20090623/n264702716.shtml。

4个公益网站

宣传减法生活的网站很多，这里介绍其中较有特色的4个。

哇噻网（http://www.wowsai.com/，）的主页导航条上，“减法生活”几个字排列在前面。作为“减法生活绿色公益行动”的主办方，这个网站本身就以简单简洁的设计体现了“减法”的理念。在哇噻网的“减法生活”页面（http://www.wowsai.com/jianfa/），有“绿植认养派送活动”，也有“减法生活环保设计大赛”的内容。目前环保设计大赛已经落幕，由苗圃设计的冰火烛台，苏醒设计的开关贴，查可欣设计的绿色节能扇，安琥设计的瓷质便签本，黄征设计的保护森林年轮时钟等作品获得了网友的好评。哇噻网计划生产销售比赛中产生的优胜作品，销售利润捐献给中国绿化基金会，打造中国式道德产品，探索公益募捐的新方式。



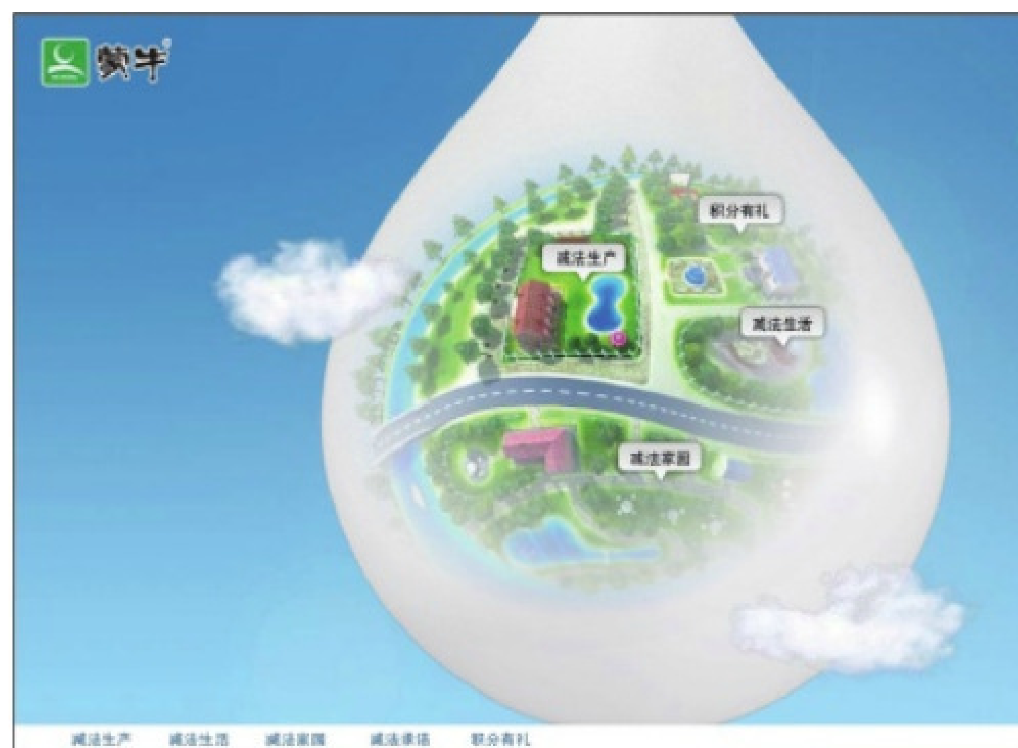
哇塞网的主页清新简洁

搜狐绿色（http://green.sohu.com/green.shtml，）则是搜狐网专为环保特别开设。在这里有环保方面的新闻报道和政策讲解，也有环保技术和生态保护知识的介绍，更从饮食、家居、出行等日常生活的方方面面，关注环境与人的关系。搜狐绿色为每个有关环境的热点都做了专题介绍（http://green.sohu.com/s2009/topic/，），比如穷国和富国博弈“气候政治”，我国气候的变化，地震灾区绿色重建，垃圾处理场，新能源等。环境保护是大话题，并不仅是国家决策层要考虑的低碳排放、水资源平衡、再生资源等，更有普通老百姓可以做到的减少资



搜狐绿色是专门的环保网站


搜狐绿色的专题页面内容丰富


蒙牛的“减法”网站，用视觉代替文字

源的消耗，尽可能节约节省。

蒙牛减法生活（http://greenlife.mengniumilk.com.cn/）。作为一家乳制品企业，蒙牛对“减法生活”的热衷似乎有点“不务正业”，但要生产优质的乳制品，环境的优化又是必需的。蒙牛的减法生活是减排减污，把牧场里奶牛的排泄物用于沼气发电，在各生产基地建立污水处理厂，对生产和生活废水加以处理，使其达到国家生活杂用水排放标准，用于绿化灌溉，实现循环利用。如果每个企业都能够像蒙牛一样重视“减法生产”，提高生产过程中的原料利用率，减掉浪费的资源和粗放型的生产，环保还怎么会是困难的事情呢。在这个网站，网友不仅可以看到“减法生活”的相关报道，还能参加“减法承诺”，以实际行动响应“减法生活”的号召。

简约生活（http://www.closhow.cn/）是非常简约的网站，一句多余的话都没有，真可谓将“减法生活”的精髓贯彻到底。网站介绍各种有趣的设计，简单却实用，没有丝毫的花哨。这些展示，让我们贴近自然，也更摈弃对物欲的过度追求。如取代塑料吸管的麦秆吸管，美索不达米亚平原上的古老先民就使用麦秆吃饭，麦秆来源于土地又归于土地，使用的过程中无浪费亦无污染。还有由回收的硬纸板做成的电脑包，让电脑爱好者们也为环保做了点贡献。类似这样的设计在这个网站中比比皆是。




（上）硬纸板电脑包（下）麦秆吸管

“地球一小时”熄灯活动

这个活动是WWF（世界自然基金会，http://www.wwfchina.org/）应对全球气候变化所提出的一项倡议，呼吁个人、社区、企业和政府在每年的3月28日周六晚8：30～9：30熄灯一小时，以减少二氧化碳排放量，促使更多人重视全球的气候变化和节能减排的重要性。通过活动，让公众进一步了解气候变化所带来的威胁，并让他们意识到个人及企业的一个小小动作将会给他们所居住的环境带来怎样深刻的影响。首次“地球一小时”活动在2007年3月31日的悉尼展开，超过220万的悉尼家庭和企业关闭灯源和电器一小时，体验到没有灯光污染的自然是多么美丽亲切。到了2008年，更多个人和组织加入到“地球一小时”的活动中来，总共有35个国家多达5000万的民众在指定时间熄灯，以表示对“地球一小时”的支持，并证明了个人的行动凝聚在一起真的可以改变世界。2009年，全球更有多达88个国家和地区的3943个城市的数亿人参加了“地球一小时”活动，人们不仅在当地时间熄灯一小时，还积极呼吁各国领导人果断采取应对全球气候变化的措施。中国的城市也加入到活动中来，北京的鸟巢、水立方，上海的东方明珠、金茂大厦、环球金融中心都熄灯一小时，香港、澳门、保定、大连、南京、顺德、杭州、长沙、哈尔滨、长春等城市也开展了不同的熄灯活动，向全世界展示中国政府和公众应对气候变化的决心和信心。在WWF网站的页面上（http://www.wwfchina.org/aboutwwf/miniwebsite/voteearth/activities.shtm#online），还有“选择地球”现场活动的通知，北京的读者可以前往参加，这个页面上还可以下载“节能20行动低碳生活方式红宝书”，可以让生活更绿色。



在“地球一小时”的号召下，上海与北京的标志性建筑都关上了灯

怎样进行“减法生活”

“减法生活”再好，不具体实践就是纸上谈兵。怎样进行“减法生活”？只要克制与理智，减法并非难以实现，而刚开始的坚持，尤为重要。一旦体会到“减法生活”的好处，坚持便成为习惯，将使我们受益无穷。

“减法生活”可以从选择天然食物开始。天然食物加工程度低，营养素含量高，并含有丰富的生物活性物质。以常见的苹果为例，鲜苹果含有较多的钾、维生素、苹果酸、果胶和苹果多酚等生物活性物质，营养丰富。但苹果加工成干果后，其中的苹果多酚、维生素C损失殆尽，矿物质、苹果酸等会流失，加工过程中还会添加甜味剂、色素、防腐剂等食品添加剂，而且加工过程中要消耗大量的水、电，还要用到塑料包装……



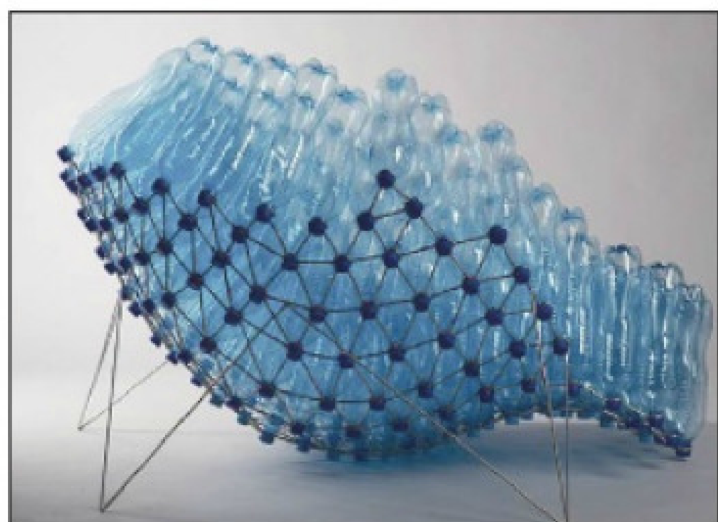
减法设计：Rolf Disch的节能屋Heliotrop，是太阳能建筑的精典作品。圆柱形房屋的屋顶铺设太阳能电池板，房屋能够跟着太阳运行的方向缓慢自转，使太阳能电池板能以最大日照的角度对准太阳，获取能量

“若要身体安，三分饥和寒”，吃饭七八分饱是获得健康的要诀之一。人体长期处于食物摄入过量状态，将会引发肥胖、糖尿病和各种心血管疾病。治疗这类疾病所需费用相当高昂，有些疾病甚至无法治愈，只能维持和调控。医疗本身又是一个高耗能的产业。减少外出就餐次数，是控制饮食的一个好办法。

减少开车的时间，增加运动量，一方面可以减少汽车尾气污染，一方面可以增强身体健康。2008年的调查结果显示，北京居民每日人均油盐摄入量几乎是世界卫生组织规定的健康最高限制的两倍，肥胖、超重、血脂异常、高血压的发生率，均远高于全国平均水平，超过七成人死于慢性病……高血压、高血糖和高血脂这“三高”本是老年病，现在却越来越多出现在年轻人身上。“减法生活”，就是要少坐车，多走路；少坐电梯，多爬楼梯；少玩游戏、少上网，多活动……

“减法生活绿色公益行动”提出30条原则：

每年种一棵纪念树，或向中国绿化基金会捐献一棵树的种植费用；



减法设计：设计师Pawel Grunert用数百个蓝色废塑料瓶做的椅子



减法设计：Droog Design用废旧衣服和织物做成的沙发

少用纸巾，多用手绢，参加周迅倡导的“PRE 21绿手绢计划”；

办公室节约用纸，尽量做到双面使用；

不饲养益虫益鸟，不伤害益虫益鸟；

不吃野生动物，不购买野生动物制品；

买东西尽量减少包装，买日用品多购买经济装；

提倡旧物利用制作礼品，尽量不买珍惜物种制成的礼物；

多购买亚麻和有机棉制品，少购买或者不购买动物皮毛制品；

出门旅行，不乱丢废弃物；

每次旅行计算并购买自己的碳排放；

废旧电池不随便乱扔，避免二次污染；

垃圾和宝贝只是放错了地方，积极参加以物易物活动；

减少使用洗涤剂，不使用含磷洗衣粉；

关闭电源，待机状态也会产生电能消耗；

节约用水，提倡循环用水，减少冲洗马桶的次数；

随身携带环保筷，不使用一次性餐具；

外出就餐杜绝浪费，请记得，我国还有部分人尚未解决温饱；

不使用塑料袋，自觉使用环保袋；

多使用节能灯，积极更换白炽灯；

少开空调，多享受自然风，夏季空调温度不低于26度；

每周少开一天车，多尝试使用公共交通或骑车出行；

开车少按喇叭，一个文明的举动，减少城市噪声；

午饭回来爬爬楼梯，既锻炼身体，又节约能源；

购买道德产品，支持公平贸易。

加入公益组织，参与公益活动，献出点滴爱心；

享受午间一小时，尽量不将手机带入饭桌；

每年春天读一次《寂静的春天》以便反省内心；

尝试约会旧日朋友，找回当初的友谊；

亲近自然，大自然里有都市人的减压良药；

请勿超速，快慢结合才健康，每周享受一次慢生活。

现在，将近年底，又要到大采购的时候了。在你被热闹的卖场吸引进去时，想想你真正需要的是什么，想想家中还有多少买回去的东西未曾使用，想想你知道的关于“减法生活”的一切。

选择“减法生活”，是选择一种节约资源、保护环境的生活方式。

合理消费，一切皆应适度。

网罗天下

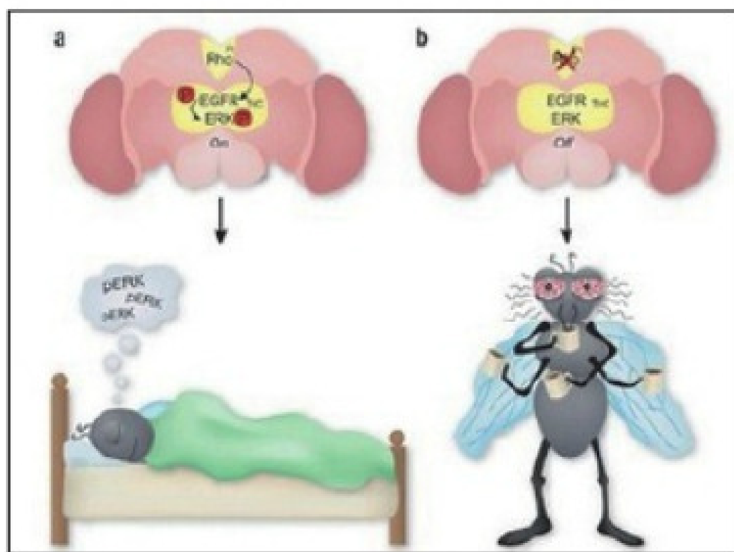
■北京 心米



科学进步了！我们也能控制苍蝇的记忆！

http://digg.com/general_sciences/Bad_memories_written_with_lasers_on_flies_brains

科学家们已经可以通过向苍蝇大脑中写入新的记忆（用激光来完成）来控制苍蝇的思维。这里主要是发现了制造“不好的记忆（Bad Memories）”的细胞。



牛津大学的研究人员Gero Miesenbock解释道：“苍蝇脑袋内管理‘联想和记忆’的细胞仅有12个。而现在人类可以通过改变这12细胞中的神经元，来改变苍蝇的一些行为。例如让苍蝇们对某种气味的记忆产生改变，例如以前苍蝇很喜欢，现在的记忆却是很讨厌（那种味道）。”



真实地记录——泡沫WC

http://soapopera.blogbus.com/logs/47850601.html

北京的圆明园，名叫“尼可尼可”的同学遇到了这样高级的厕所：它不冲水，它还自动喷泡泡。这样做的好处在于便便滑下而不挂壁，沉入泡泡便隐身不恶心人，泡泡气味良好而且稀释臭味。

但是，它喷呀，其喷出的高度到了接触屁屁的地步。于是尼可尼可同学不得不蹲到一边观察这个东西。经过三次进出厕所，尼可尼可同学顺利带入相机拍下实景。相信很快圆明园的泡沫厕所将会成为园内一处“独特的景观”。

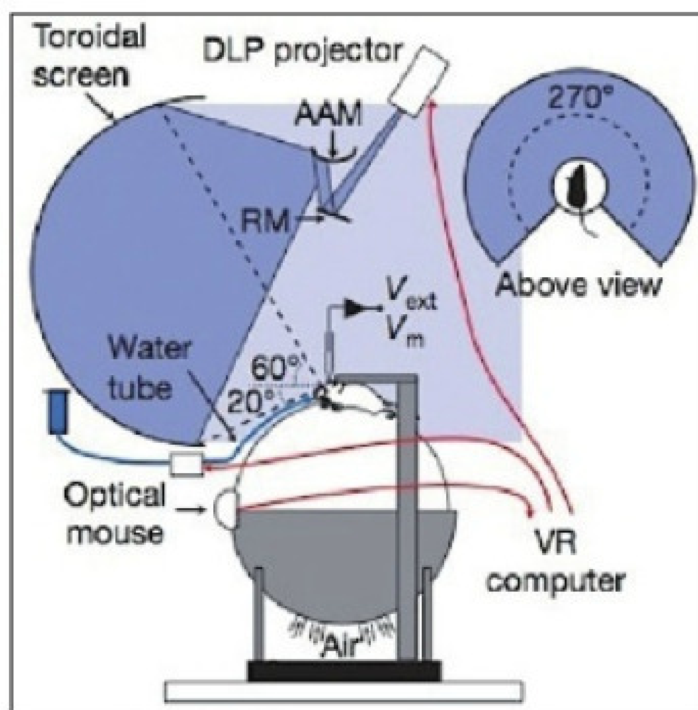




无厘头科学：使用Quake 2来训练小白鼠

http://www.wired.com/wiredscience/2009/10/mouse-virtual-reality/

一群邪恶的科学家正在使用虚拟环境来测试小白鼠的识别以及反应能力，通俗地讲就是给小白鼠们弄了一台3D第一人称游戏机来玩。所以邪恶科学家们就找到了一套开源Quake 2引擎，稍作修改后就拿来给小白鼠们玩耍了。



呃，当然只能用用游戏中的背景，而不是让小白鼠真的拿起游戏手柄来对战。他们（这些邪恶的科学家）把轨迹球固定在小白鼠头部，当小白鼠转动脑袋，相应的轨迹球也会控制屏幕转动……以此类推（具体结构可参考图片），当小白鼠到达游戏中的一个奖励点便实体地奖励它一些食物或是水。

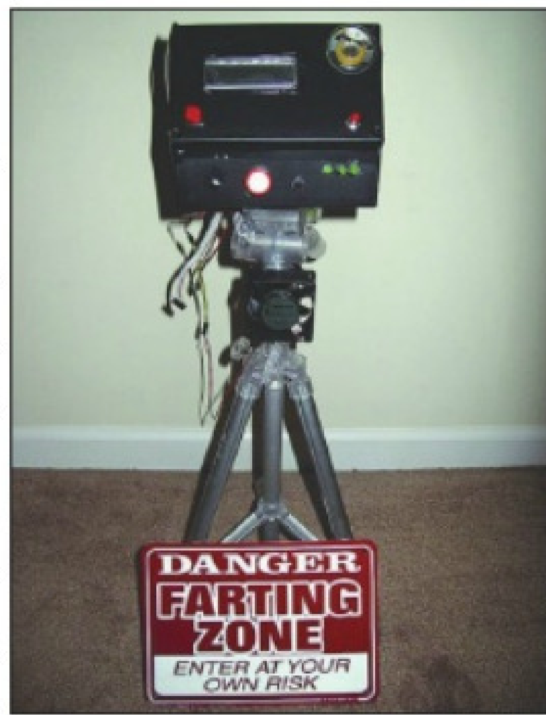
结果发现小白鼠大脑某些神经元能够重新学习并适应环境，并且小白鼠在3D游戏中的行走移动所导致的神经活动跟在现实生活中一样。顺便说一句，这群邪恶科学家全部来自美国普林斯顿大学。



重口味——屁屁测试器

http://www.popsci.com/scitech/article/2009-08/there-scientific-way-measure-fart-smell

康奈尔大学两个学计算机的毕业生的毕业设计题目：臭屁测试器（Fart Detector），灵感来源于呼吸测醉器。



他们通过3个指标来评价一个屁：臭味、温度和声音。其中温度是最主要的，温度越高这个屁传播得越快。

验证的部分当然制作者亲自上阵，甚至还拖来了自己的女友，得出结论：吃完豆子后的屁最臭，而女生的屁声音比较小……

哦，最后，他们的毕业设计得了A。



牙医

http://www.popsci.com/scitech/article/2009-06/virtual-mouth-training-real-dentists



最近有个朋友准备对自己的非虫牙下手，理由是可以在疼痛期间少吃而瘦下来。于是笔者向他推荐了这款游戏。链接中是一段高仿真的医药健康系列游戏视频。笔者的朋友找到看了视频并找来游戏玩了一下，他一共耗时15分钟，扮演了一位体力工作者——牙医。在面对难闻的口气和恶心的牙床之后，他放弃了对自己智齿要动酷刑的想法。

尽管如此，对于理解牙医的工作流程，该游戏还是很有帮助的。



植物大战



http://jandan.net/2009/07/06/go-go-plant-2.html

看到那么多同学迷恋《植物大战僵尸》，咱们也发个小游戏配合一下。其实不是一个游戏，但这个也很好玩。原则是收集一切可收集的、破坏一切能破坏的、避开一切应避开的，尽量走得更远。方向键操作，左为网兜，上为飞行，下为钻地，右为拳击。



疯狂赛亚人

http://jandan.net/2009/04/15/crazy-orcs-racing.html

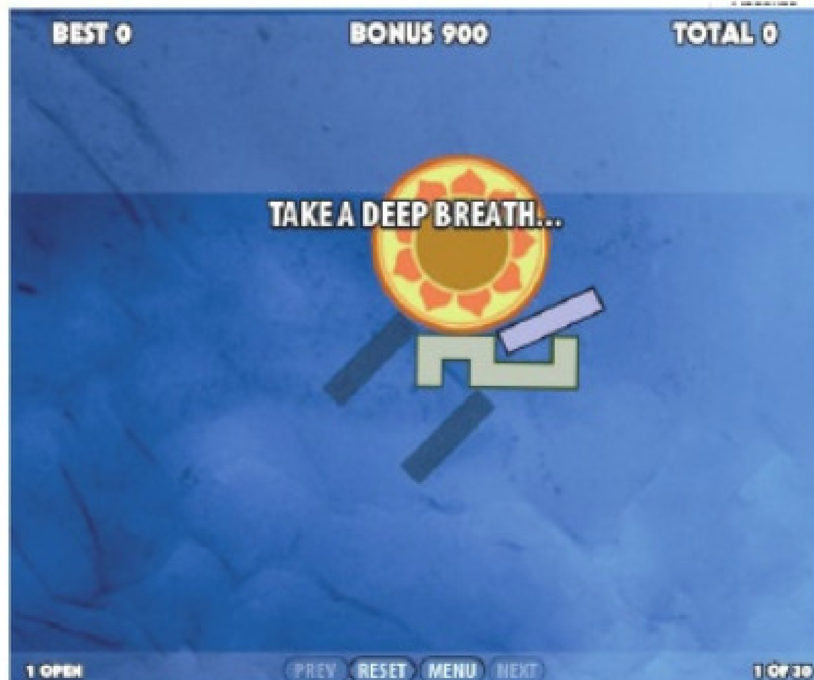


这是一款搞笑的2D有轮游戏。疯狂赛亚人装上轮子了，它横冲直撞，摧毁一切飞禽走兽和人形动物。通过方向键控制车辆，空格键可切换方向。一开始，大家可能会因为前面毫无难度的几关而将其忽略了，但其实这个游戏后面非常好玩。或者名字应该叫“死神来了”更贴切，非常有动作感。



完美平衡

http://jandan.net/2009/04/16/perfect-balance-trials.html



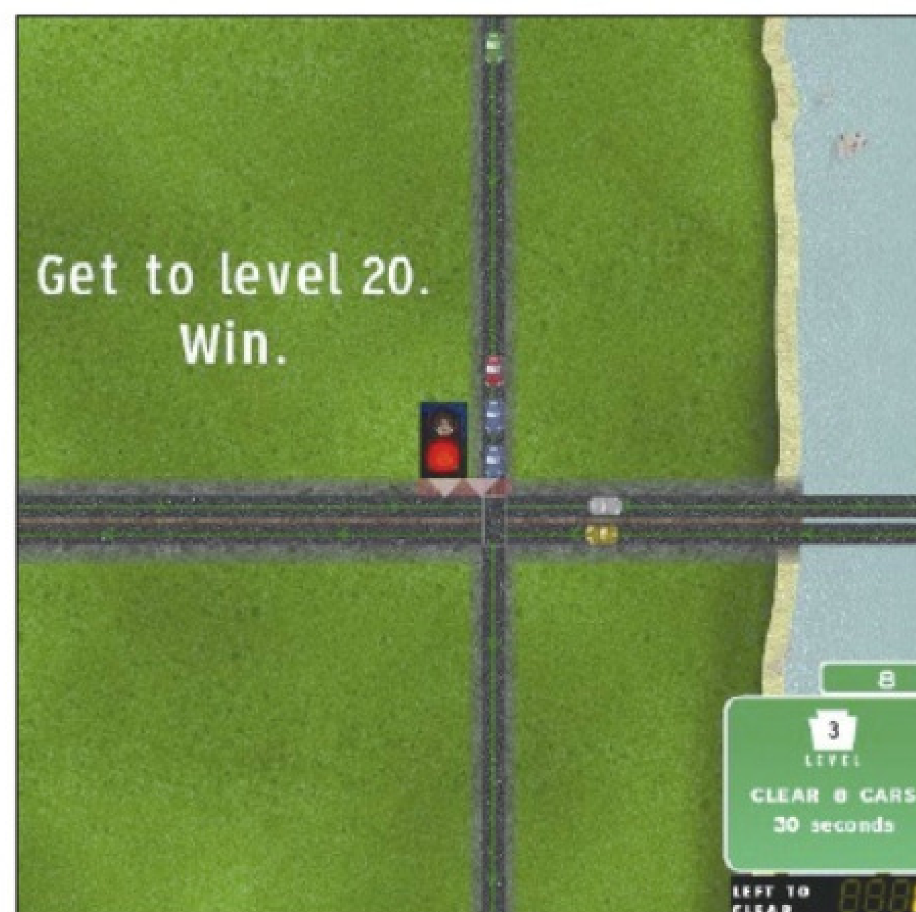
玩法很好理解，看名字就知道，就是要取得一个最理想的平衡位置。这个是试玩版，但是比正式版难很多也好玩很多。单击鼠标左键选取物体，按A/D键进行旋转，然后单击鼠标确定位置，失败的话按R键可重新开始。一共有30关，很有挑战性。

今天我来当交警

http://jandan.net/2009/04/22/i-love-traffic.html

打的的时候最烦等红灯，特别是那种上百秒的。记得学交通课时设计红绿灯时间要根据实际车流做交通测算，然后一堆人去数车，一个路口4个人，每人管两个方向。即便这样一个人玩下来都晕得要死，因为你要分直行、左转、右转、掉头、小车大车、客车货车……

恩，玩玩下面这个游戏，让你手动控制一下红绿灯，你就知道自动信号灯是一项多么伟大的发明了。要求在规定时间内保证一定的通行量，不能搞出交通事故。





时代不同了，野猪追着猎豹跑

http://www.dailymail.co.uk/news/

如图，一头愤怒的野猪妈妈正在追逐一头猎豹。这一幕发生在博茨瓦纳的Chobe国家公园内。

拍下这张照片的南非摄影师Lee Wittham说道：“因为猎豹叼走了野猪妈妈的一个猪仔，所以她暴怒了。同时猎豹实际上是一种很胆小的动物，只要有动物挑战它们，它们往往会首先选择退缩。”



给电脑找个维修工
——系统修复终极手册

■贵州 逍遥

关键字：系统修复 软件修复 手动修复

误操作、木马病毒破坏、系统意外崩溃，种种原因都可能导致系统出现一些莫名其妙的问题，无法执行某个程序、IE图标消失、网页打不开等等，种种问题都可能让原本试图轻松一下的娱乐休闲或是匆忙工作流产，电脑从玩物和工具变成了报复的主宰，将我们玩得头大团团转。没有精力去翻遍系统或软件帮助文档，也没兴趣手工去慢慢解决这些问题，我们只想找个自动化的维修工，好好修理一下电脑，让它乖乖听话。

工具篇 招聘维修工

要进行系统修复解决各种故障，纯手工操作几乎是不可能的，既然有这么多自动化操作的工具，何不利用起来，简单高效地实现目的呢？

一、700万人用过的微软Fixit

网络上曾有一个有关飞机故障降落与微软员工提供无用信息的笑话，讽刺微软技术部门对系统问题的回复——“他给我的回答百分之百正确，但丝毫用处也没有。”的确，对许多普通用户来说，Windows系统中的各种帮助信息详尽而丰富，正确性毋庸质疑，但是却没有任何实质上的帮助。

不过现在好了，从2009年1月开始，微软已开始针对各种系统问题，提供自动修复（Automated fixes）的服务Fixit。如今Fixit已可解决超过300个常见的系统问题。据统计，已有超过700万人用过的微软Fixit服务，赶快试一下吧。

例如这里有一个常见的系统故障，在使用WinXP中的自动更新时，常常弹出一个错误提示信息“错误0x80072EE4”。可能用尽各种工具和方法也无法解决问题，其实很简单。打开“微软软件问题自动修复Fixit中心”（http://support.microsoft.com/gp/cp_fixit_main/zh-cn#tab0），在“Fixit解决方案中搜索:”输入框中输入错误信息提示关键字0x80072EE4（图1）。确定搜索，就可看到搜索到相关解决方案了（图2）。



点击解决方案，打开相应的Fixit服务页面。在页面中包括几部分重要的内容，问题描述、为我修复它、让我自己修复它等。这里选择“为我修复它”，在该区域中点击“Fixit”或“解决此问题”链接（图3），就会弹出下载对话框，下载的是文件名类似MicrosoftFixit.msi的脚本文件。

执行下载的Fixit脚本程序文件后，就可自动修复系统问题了（图4）。修复系统后，可能需要重启系统。

除了直接搜索要解决的系统故障问题关键字外，也可在Fixit主页左侧的分类产品名中浏览选择Fixit解决方案，在其中包括微软的Windows系统、IE浏览器、Office软件等产品分类。其实微软的Fixit服务就是通过提供一个个自动执行修复操作的脚本，将用户需手工操作的步骤自动完成，这确实方便了许多。





二、系统必备的故障修复工具System Repair Engineer

System Repair Engineer（SREng）是一款计算机安全辅助和系统维护辅助软件（http://www.kztechs.com/sreng/download.html）。该软件可用检查系统各种软件故障和大多数由于计算机病毒造成的系统问题，并可提供一系列的修改建议和自动修复方法（图5）。

这个工具支持最新的Windows 7系统。最重要的是，即使是一个菜鸟，也可利用SREng的智能扫描功能，扫描系统生成一份日志，提供充分的信息让其他人帮助分析系统故障问题，从而帮助解决修复系统。



1.轻轻松松系统修复

系统出现故障，解决问题的最重要方法，就是恢复系统到默认设置，这样就可解决绝大部分问题。SREng提供了自动修复系统功能，可自动扫描并修复系统的各种设置项到默认。

在左侧项目栏中选择“系统修复”，点击界面中的“高级修复”标签，在这里提供了“推荐修复”与“高强修复”两种自动修复级别（图6）。推荐修复针对常见已知的非正常改进行修复，而高强修复则会对所有的修改进行修复，而不管这种改是否正常。



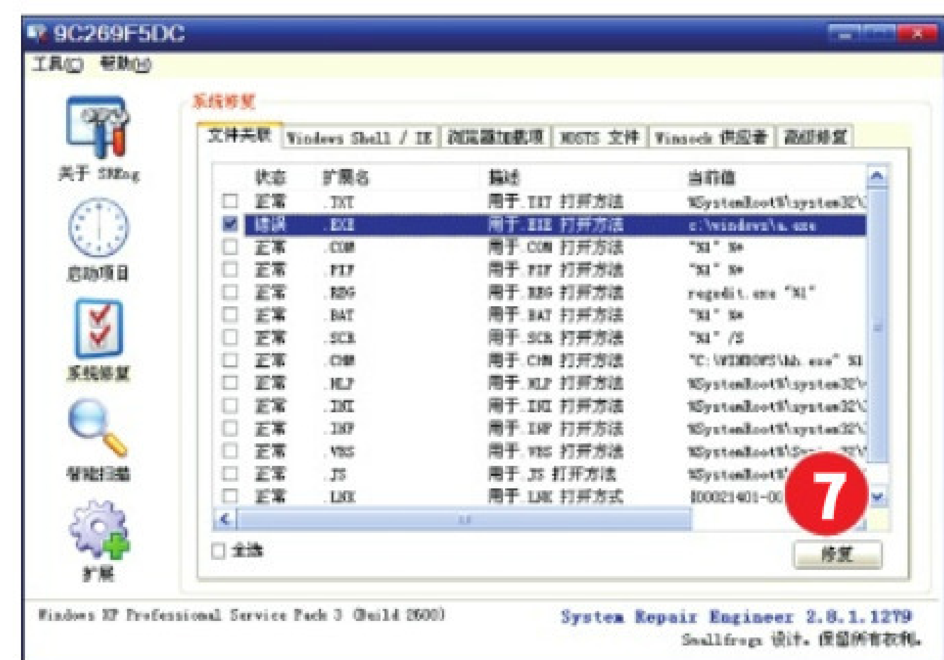
一般来说，使用推荐修复就可了，只有在特殊情况下才使用高强修复。而且修复系统之后，系统恢复到默认，一些个人设置可能会丢失。例如，更改了TXT文本的关联程序为其他文本编辑器，在修复之后会被还原成默认的Windows记事本程序。

另外，在该标签页中还提供了一些高级手动修复项目，普通用户可能不了解其意义，就不必使用了。

2.手工指定项目，自动修复

使用自动修复虽然非常简单，但有可能造成一些不必要的损失，如果对系统知识略有基础，那么可手工选择要修复的项目。

SREng提供了对文件关联、Windows Shell、Internet Explorer、浏览器加载项、Hosts文件及自动修复等多项服务。



如果文件关联被修改，一些程序不能正常执行，文件也不能正常打开。在“文件关联”项目中，SREng会自动检测系统文件关联，如果有非默认的文件关联值，会显示状态为错误，同时自动选中修复复选框（图7）。只需点击“修复”按钮，即可让系统文件关联恢复正常。

Windows Shell/IE项目可修复各种IE问题，及Windows外壳程序，包括资源管理器、桌面进程等错误，选择要修复的项，然后点击下面的“修

复”按钮即可（图8）。

一些恶意软件和病毒的会对浏览器进行劫持，SREng提供了对浏览器加载项的管理功能，可查看、禁用和删除浏览器加载项。选中某个加载项，然后点击下面的“详细信息”按钮，即可看到该加载项的详细情况了，包括加载项名称、类型、注册表键值等。如果要禁用某个加载项，只要选中该项，然后去除“已启用”前的勾选，这时就弹出提示窗口，点击确定后重新启动IE或是资源管理器即可生效（图9）。如果要删除指定的加载项，则可点击“删除所选”按钮，不过此操作要慎重。

在“Hosts文件”标签页中，可对Hosts文件进行编辑，修复恶意软件对网站的屏蔽或劫持。“Winsock供应者”中提供了对Winsock网络协议的管理和修复功能。

另外，选择左侧的“启动项目”，还可对系统启动项目进行检测修复。许多病毒木马都是通过把自身添加到系统启动项中，随着系统启动而一起启动，从而造成各种系统问题。SREng的启动项检测修复，可对注册表、启动文件夹、Win.ini、System.ini、Autoexec.bat、Config.sys、Boot.ini及服务等进行操作，非常方便。

3.智能扫描，高手支招

如果通过自动修复无法解决系统问题，同时也对系统分析一无所知，可利用SREng提供的智能扫描功能，导出一个日志文件，请高手帮你分析系统中存在的问题。方法很简单，在“智能扫描”项目中点击“扫描”按钮即可（图10）。

SREng会智能的扫描系统文件关联、启动组、正在执行的进程等，可选择要扫描的对象，但最好是对系统进行全面彻底的检查扫描（图11）。扫描完成后，点击“生成报告”按钮（图12），即可生成一份详细的扫描报告，可发送报告给高手，让他帮你分析修复系统中出现的问题。



三、系统故障一点修复PConPoint

系统的注册表、服务、DLL文件等，是引起各种系统故障的重要原因之一，需要经常检查一下是否存在一些错误引起系统故障。

PConPoint是一款专门用来修复各种系统故障的小工具，它可修正注册表、帮助文件、系统字体、系统服务、Vxd项目、共享程序文件、快捷方式是否有效等非常多的项目，这些内容都将决定系统是否稳定和正常执行。

PConPoint的使用非常简单，直接点击扫描按钮就可开始对系统问题进行扫描，每扫描完一个项目即显示该项目所存在的问题数量（图13）。当所有项目扫描完毕后将生成完整的报告，内容包括发现问题的项目及问题的简单描述。

可选择想要进行修复的项目，默认是全选所有项目。点击“修复问题”按钮，在修复前软件会自动进行备份，然后自动修复扫描出的各种问题（图14）。

如果在修复之后，感觉系统不正常，可使用PConPoint的恢复功能恢复到修复之前的系统状态。在主



界面中点击“备份”按钮进入备份界面，选择之前备份的时间点（图15），显示所有被修复处理过的项目。可逐一选择要恢复的项目，点击“恢复”按钮执行即可。

诺顿系统医生（Norton WinDoctor 2009）也是一个修复注册表错误和无效DLL链接文件等错误问题的系统工具，使用也比较简单。执行软件后，在向导窗口中选择要检测修复的项目或执行所有检测项目，即可自动检查Windows系统中存在的问题，并查找解决方案（图16）。

检查完毕后，会列出问题列表，点击工具栏上的“全部修复”按钮，或选择要修复的项目，即可自动修复所有问题（图17）。



疑难杂症处理小工具

许多系统问题都是由于系统中的组件控件出错造成的，PConPoint可修复此类问题，除此之外，还可使用一个专用的控件恢复程序“疑难杂症处理工具”。



这个工具可对系统内的许多控件进行重新注册，可解决IE浏览器无法打开新窗口、网页显示不完整、Windows无法在线升级、无法缩略图查看文件、Windows Media Player出现错误等系统中常见的奇怪问题。

执行程序后，点击界面中的“开始修复”按钮，程序就会自动检测并修复被破坏的系统控件了（图18），不过需要注意的是，这个工具只对WinXP系统有效。

四、修复系统故障，从病毒木马入手

许多系统故障，往往是由于感染了病毒木马所造成的，要修复系统出现的问题，必须清除木马在系统中所做的手脚。

此类修复工具非常多，例如比较流行的360安全卫士、QQ医生等，及各杀毒软件自带的系统检测修复辅助工具，如金山系统急救箱（图19）、江民安全专家等，这些工具有的很常用，有的使用比较简单，就不多作介绍了。



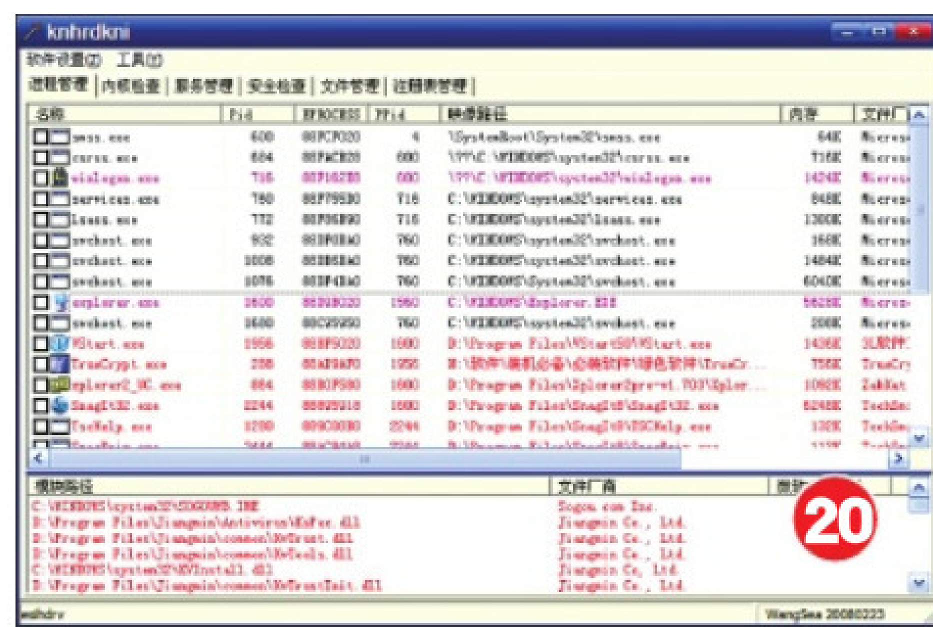
1.无可替代的Wsyscheck

这里我们重点介绍Wsyscheck（图20），准确说，这个工具是一个辅助查杀木马病毒的工具，然而它的功能异常强大，在清除木马病毒对系统破坏造成的故障中起着其他工具不可替代的作用！

其他的系统修复工具，虽然能自动修复一些病毒木马造成的常见故障，但是对于系统内核的检查与修复却往往无能为力。Wsyscheck可直指系统内核，进行检测恢复。

2.进程管理，一键重建安全环境

正是由于木马病毒的执行，才造成了系统中出现各种故障和问题。木马执行时必然产生进程，或必须对系统中已有的进程做手脚，采取DLL注入、Rootkit等方式伪装隐藏木马。因此我们需要阻止木马执行，重建系统安全环境，让系统恢复正常。



在“进程管理”标签下，可检测系统中的所有进程，轻松的揪出木马病毒进程，修复系统。Syscheck采用三种颜色区分进程安全等级，其中黑色显示的是正常的系统进程，这类进程是绝对安全的，不用管它们；紫色进程也是系统进程，但在进程中被加载了一些危险的DLL模块；红色的进程是第三方程序进程，里面有可能显示了隐藏的木马进程，尤其需要好好识别。

在系统下方显示的是进程模块，可点击菜单“软件设置→模块服务简洁显示”命令，可自动过滤隐藏正常的系统DLL模块文件，只以红色显示第三方模块DLL文件，因此可很轻松地揪出隐藏的DL病毒文件（图21）。

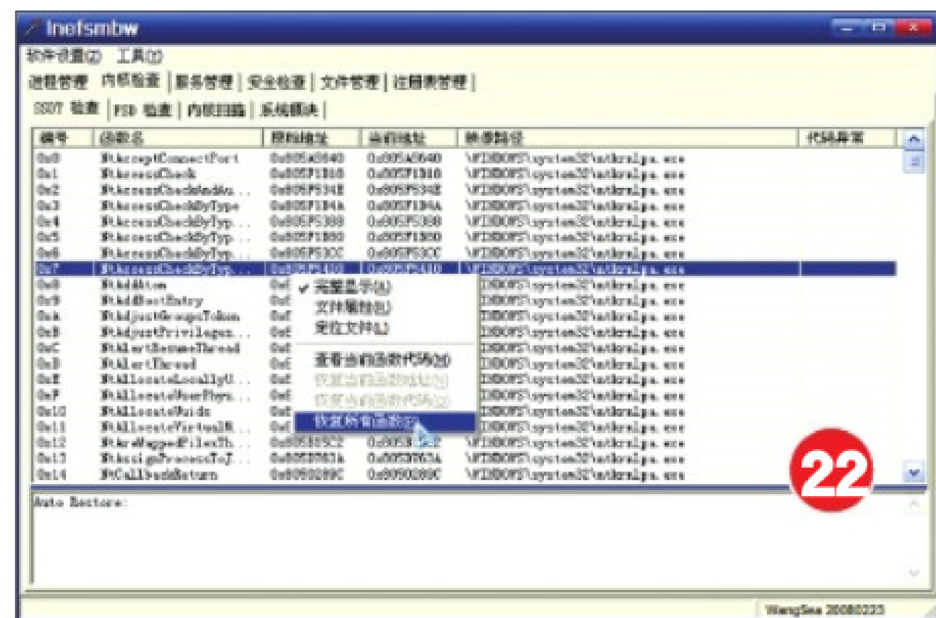


通过右键菜单命令可轻易终止结束各种顽固的病毒木马进程，不过许多菜鸟不知道如何分辨进程中的木马，那么可直接点击菜单“工具→构建安全环境”命令，可自动清除所有病毒木马进程。

不过要注意的是，使用时一定要要慎重，这个功能有点像系统还原，会修复系统中的第三方加载模块，进行全面净化，很可能会造成一些程序无法正常执行。

3.检测修复系统内核

“内核检查”功能是Wsyscheck区别于其他常见系统修复工具的最强大的功能之一，它可检查系统的SSDT表和SHADOW表，进行内核模块和系统模块扫描修复。有许多特别隐蔽和顽固的病毒木马就是从系统内核入手，让一般的系统修复工具无能为力！



在“内核检查”标签下选择相应的子标签，即可进行各种系统检查项目，其中危险项目会被红色高亮标记，可选择进行修复。例如在“SSDT检查”标签中，可点击右键菜单中的“恢复所有函数”命令，即可恢复系统SSDT表（图22）。

不过需要注意的是，一些杀毒软件防火墙和安全工具也会修复系统内核，要区分对待。

4.特殊修复工具，解除病毒造成的故障



有许多病毒查杀后，会留下一些后遗症，造成一些奇怪的系统故障，例如隐藏文件无法显示、双击硬盘盘符无法打开等。在Wsyscheck的“工具”菜单中提供了一些轻易而有效的修复工具（图23）。直接选择相应的命令，就可自动完成修复。



此外，Wsyscheck还提供了服务管理、安全检查等各种功能，由于是直接针对系统底层内核进行操作，因此比普通软件更直接有效。例如在“服务管理”标签下，会以红色高亮显示危险可疑的第三方服务。使用右键菜单命令，就可轻易修改服务状态，或直接删除顽固的木马病毒服务（图24）。

经验篇 使用工具也不可回避的问题

能用工具顺利地解决所有问题，那么当然最完美的结果。不过任何软件都不是包治百病的灵药，尤其是电脑系统故障这样可能是由多种原因造成的，没有一个通用的解决方案可绝对有效。在修复系统中可能会碰到许多问题，这就必须借助经验和手工操作来加以解决。

一、工具不能执行怎么办?

在使用各种修复工具进行操作时，最常碰到的就是工具无法执行的情况，既然连工具都无法执行，又谈何自动修复呢？在此之前，必须让工具正常执行。

碰到这样的情况，往往是由于病毒木马破坏造成的，病毒木马程序在系统中执行，监视各种系统修复工具，一旦发现有对自身造成威胁的程序执行时，就会对其进行拦截终止。例如，很多时候无法执行360安全卫士之类的系统修复工具，进程刚一启动又自动消失。对于这类问题，可直接将工具程序文件名进行修改，例如360安全卫士的文件名是360Safe.exe，改成3.exe、S.exe之类不引起病毒木马注意的文件名，即可正常执行程序。



另一种情况常常出现在病毒木马被清除后，执行任何EXE文件都会出错，或弹出一个要求选择执行程序的对话框（图25），即使是正常的系统软件或工具，也不能正常执行。这往往是由于病毒木马修改了系统文件关联造成的，使用前面介绍的各种工具可轻易进行修复，不过在此之前，首先得保证工具可正常执行。

此时，可通过修改文件名后缀的方法，让工具顺利执行。例如要执行SREng工具，可将其文件名SREngLdr.EXE修改为SREngLdr.com，或

SREngLdr.scr即可。这是因为一般病毒只会修改EXE文件关联，并不会修改COM和SCR之类的文件关联，而这两个文件关联也同样可正常执行程序，所以只要修改后缀名就能成功执行了。之后再用工具修复文件关联，所有程序便能正常执行了。

二、映像劫持，程序无法执行

虽然能正常执行了修复工具，也解决了文件关联的问题，可是系统中还是有一些正常的程序无法，比如杀毒软件无法执行，注册表编辑器、任务管理器打不开……碰到这样的情况，很可能就是遭受了病毒的映像劫持。

1."映像劫持"浅析

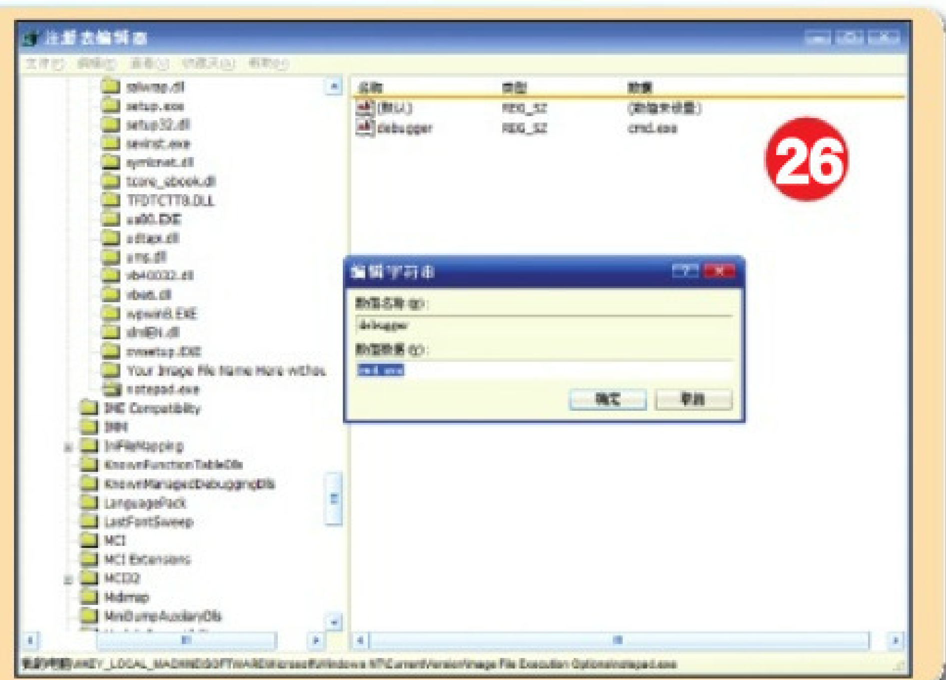
所谓的"映像"，就是某个程序执行时的"进程名称"，"映像劫持（Image File Execution Options，缩写为IFEO）"，也就是进程名劫持。简单说，就是病毒进程劫持了某个正常程序进程，进行冒名顶替伪装替换。遭受病毒映像劫持时，很可能导致执行A程序时，却执行了B程序，或程序直接无法执行。

病毒通过映像劫持，可替换劫持掉正常的安全工具、杀毒软件、系统程序，让这些程序无法执行，或直接用病毒程序顶替正常程序，从而使得系统不断重复感染病毒。

小提示：

注册表项目"HKEY_LOCAL_MACHINE\SOFTWARE\Microsoft\Windows NT\CurrentVersion\Image File Execution Options"就是病毒进行映像劫持的地点。

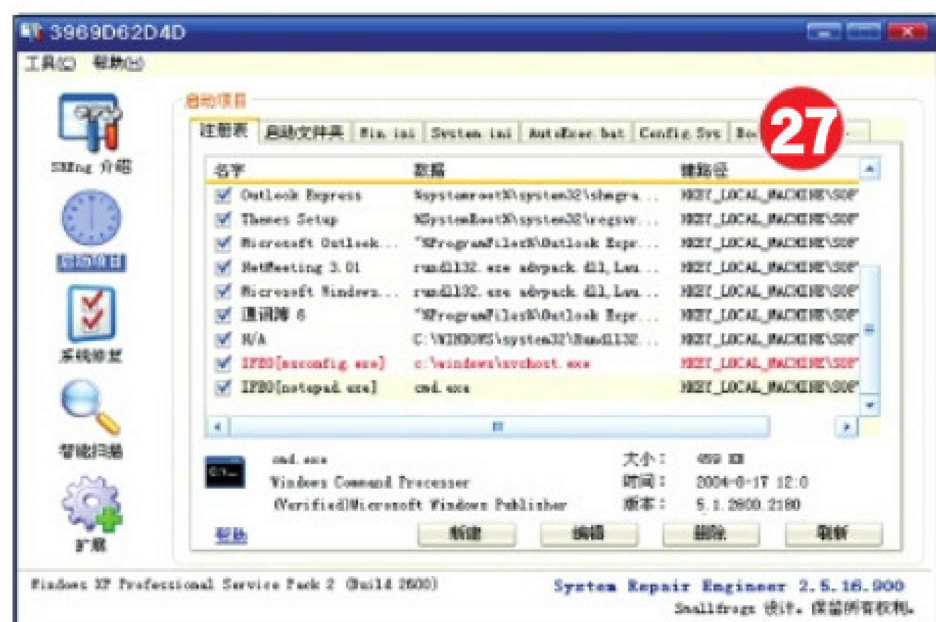
例如，此项下新建一个项目名称为"Notepad.exe"，再新建一个名为debugger的字符串值，其数据为"cmd.exe"（图26）。现在双击某个文本文件，或直接执行系统中的"记事本"程序，将会出现文本文件无法打开，记事本程序也无法执行，而CMD命令提示符窗口却执行了。也就是说，"cmd.exe"进程冒名顶替了系统中的"Notepad.exe"进程。



2.修复程序映像

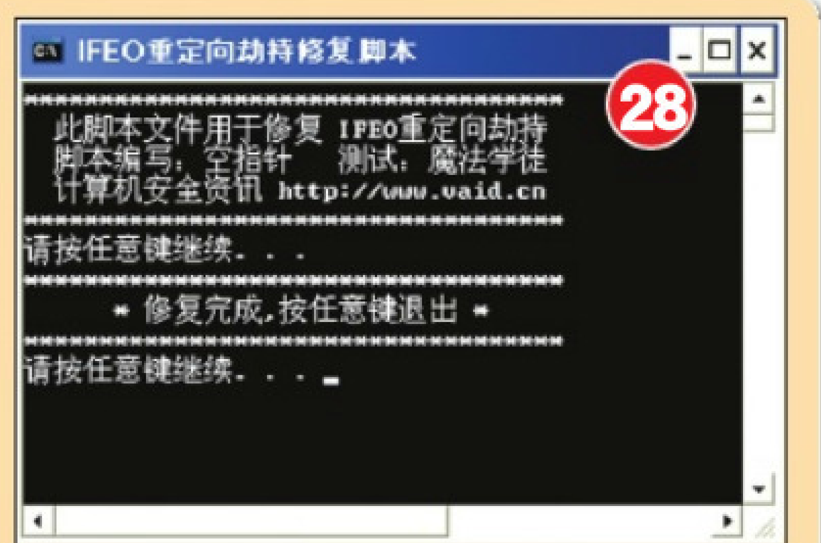
遭受映像劫持时，可使用工具进行修复，修复工具很多，比如常见的System Repair Engineer。

执行System Repair Engineer，如果工具不能执行，则可修改文件名和后缀。点击左侧的"启动项目"，在右边窗口中选择"注册表"选项页。软件将自动扫描系统中可疑的注册表项目，其中IFEO映像劫持项目，会以红色高亮显示在列表最后。选择要修复的项目，查看其对应的病毒文件名及路径，再点击"删除"按钮，即可删除映像劫持项目（图27）。



小提示：

也可直接使用网上的"IFEO劫持修复脚本"，双击执行后显示一个命令提示符窗口，回车后即可自动进行映像修复（图28）。



三、工具不足，系统自补——修复被破坏的系统文件

系统文件被木马病毒破坏后，或由于断电关机选择文件丢失，此时系统往往有工作不正常。只有修复被破坏的系统文件，才能让系统恢复正常。上面介绍的各种系统工具，都没有恢复系统文件的功能，可使用Windows系统中自带的一个强大的系统文件检查工具SFC进行修复。

在"开始"→"执行"中输入cmd，回车执行后打开命令提示符窗口。执行如下命令：

SFC /SCANNOW

即可快速扫描所有系统文件的完整性，并自动修复出现问题的文件（图29），在修复过程中，可能会要求插入Windows系统光盘。



四、修复消失和出错的桌面

桌面是每个电脑用户每天必须面对的，然而桌面故障时有发生。例如在进入系统后一直不见出现桌面，或时常弹出“Explorer.exe遇到问题需要关闭”的提示。这都是由于系统中的Explorer.exe进程出现了问题，使用普通的系统修复工具无法解决这类问题。

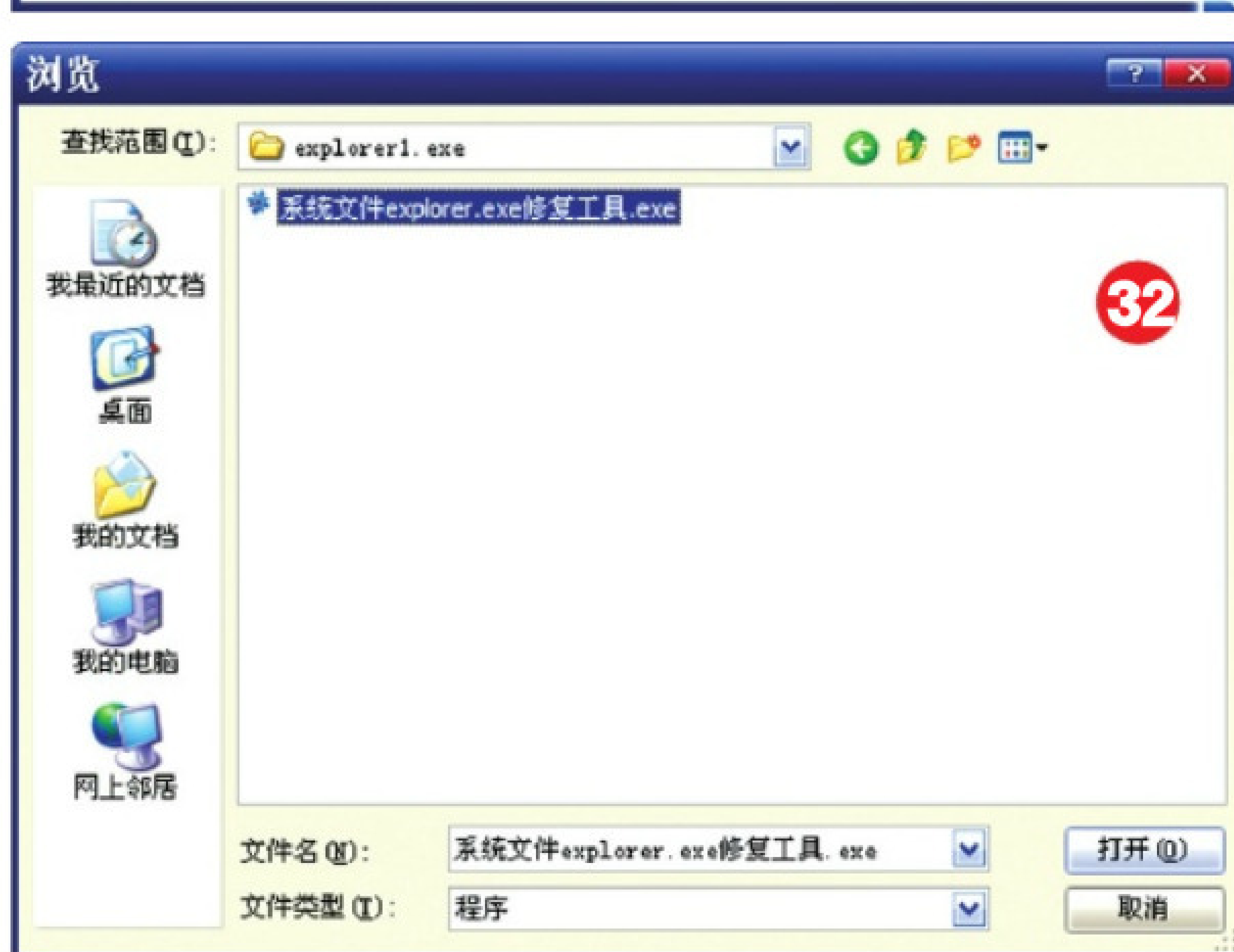
1.修复Explorer.exe，重现桌面

有时开机后无法显示桌面，用任务管理器重新执行“Explorer.exe”也无法显示桌面，很有可能是“Explorer.exe”文件被病毒或异常关机时造成损坏了。这时可执行“系统文件explorer.exe修复工具”的小程序进行修复（图30），确认后工具就会自动解压一个正常的原始explorer.exe文件，并自动替换系统中被破坏的explorer.exe文件。

不过有许多用户可能会有疑问——桌面都看不到，怎么执行修复工具啊？其实很简单，按下Ctrl+Alt+Del键，打开任务管理器。点击菜单“文件→新建任务”命令，打开创建新任务对话框（图31）。点击对话框中的“浏览”按钮，打开浏览对话框，在“文件类型”中设置为“程序”，浏览工具所有的位置，选择修复工具文件（图32），点击“打开”按钮即可执行修复工具。







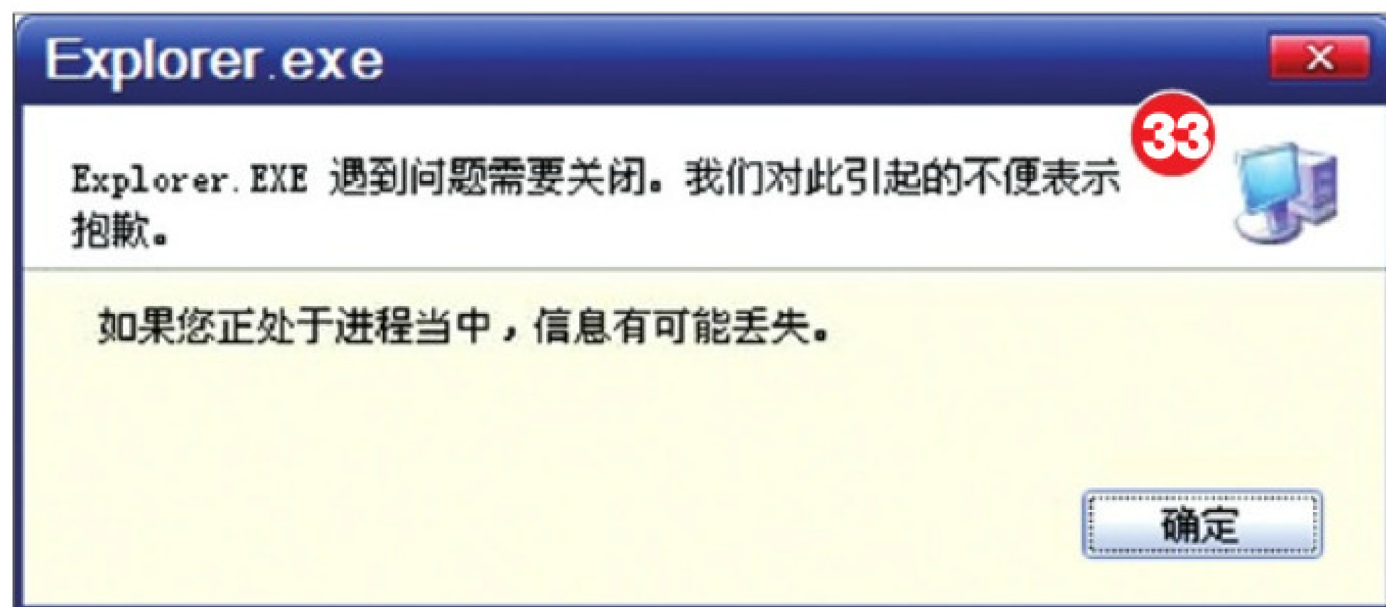
手工覆盖法修复Explorer.exe

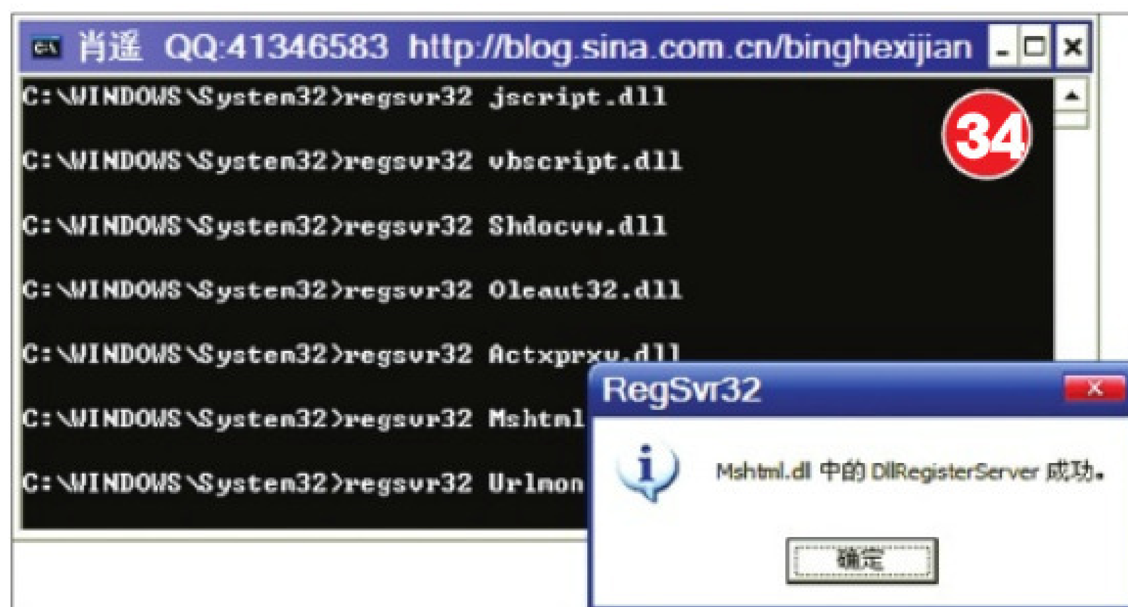
从另外一台装有XP系统的电脑上，重新复制一个“Explorer.exe”文件，然后利用任务管理器，覆盖故障机上“c:\windows\”目录下的同名文件即可。

2.解决Explorer出错问题

另外，系统中可能会碰到常常弹出“explorer.exe遇到问题需要关闭”错误对话框的情况，这往往是由于Explorer.exe进程中DLL文件加载模块出现了问题（图33）。

可使用“修复Explorer.exe遇到问题需要关闭”工具进行修复。这个工具其实是一个BAT文件，对Explorer.exe进程中DLL文件重新进行了加载（图34）。





手工注册修复Explorer.exe的DLL错误

用记事本编写一个BAT文件执行，内容如下：

```
regsvr32 appwiz.cpl
regsvr32 mshtml.dll
regsvr32 jscript.dll
regsvr32 msi.dll
regsvr32 "C:\Program Files\Common Files\System\Ole DB\Oledb32.dll"
regsvr32 "C:\Program Files\Common Files\System\Ado\Msado15.dll"
regsvr32 mshtmled.dll
regsvr32 /i shdocvw.dll
regsvr32 /i shell32.dll
```

保存后执行BAT文件即可修复。

另外，由于DLL文件损坏还可能造成桌面问题，在系统启动时弹出“Browseui.dll文件损坏或丢失”的提示，然后就看不见桌面了。这是由于桌面显示调用的DLL文件损坏造成的，可在命令提示符用SFC下修复文件，方法与前面介绍的是一样的。

五、解决无法上网之谜

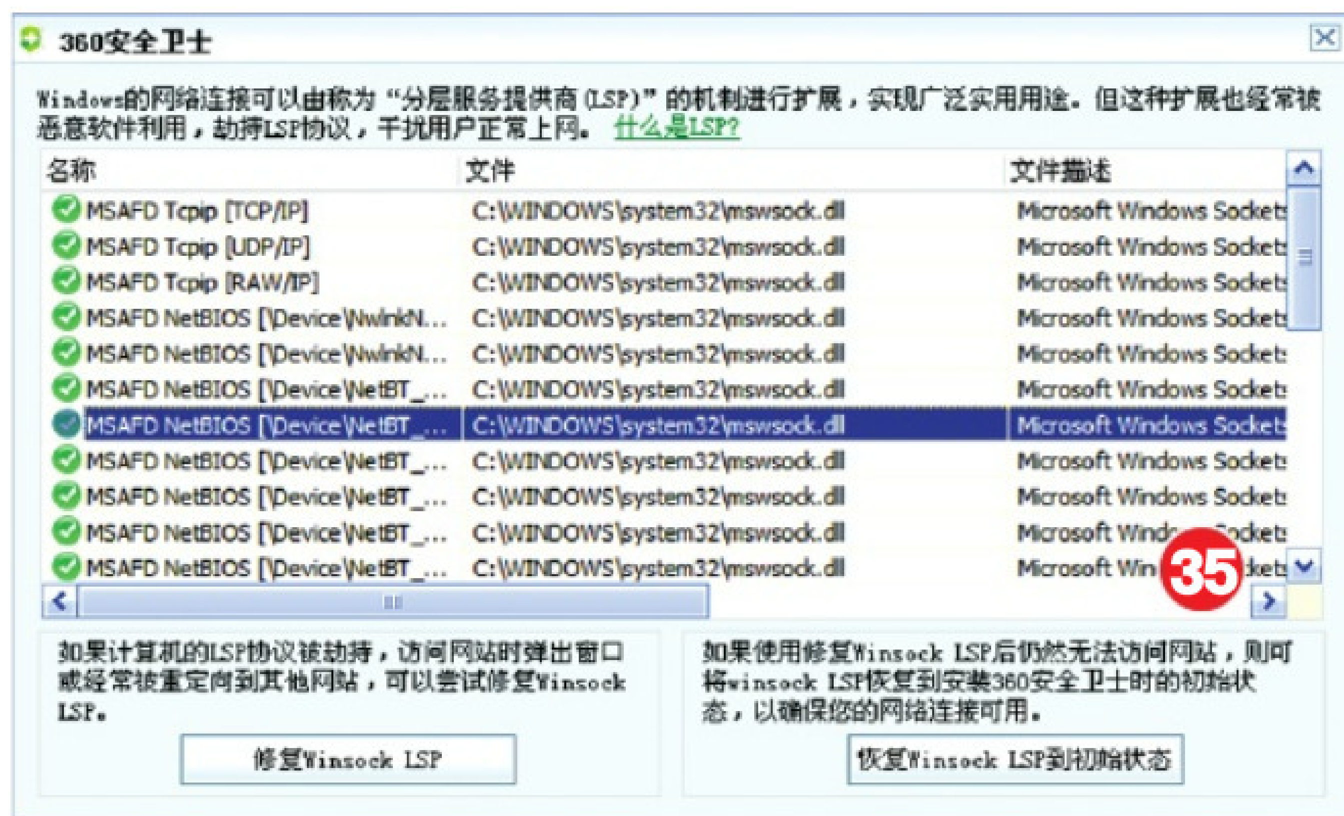
许多用户可能还碰到过这样的问题，QQ能正常登录聊天，但网页就是打不开，网络本身没有故障，网络连接和设置也没有问题，如何修复正常上网呢？

一般来说，网络硬件和设置没有问题的话，很有可能是Windows系统中的Winsock协议问题需要修复。修复Winsock协议的工具很多，例如前面介绍的SREng和360安全卫士、Wsyscheck等。

提示：
在Windows系统中，各种网络应用高级协议，如HTTP、FTP等，都是基于Winsocket层上进行通信，因此任何高级协议的底层都是用Winsocket通信。一旦Winsocket协议出现问题，就有可能造成各种网络故障。

执行360安全卫士，点击工具栏“高级”按钮，选择“高级工具集”标签，点击“LSP修复工具”。执行工具后，可看到系统中被修改的LSP网络协议，其中蓝色问号显示的是被劫持LSP。点击“修复Winsock LSP”按钮，弹出提示对话框，确定后即可修复被劫持的LSP。也可点击“恢复Winsock LSP到初始状态”按钮，直接重置修复LSP（图35）。

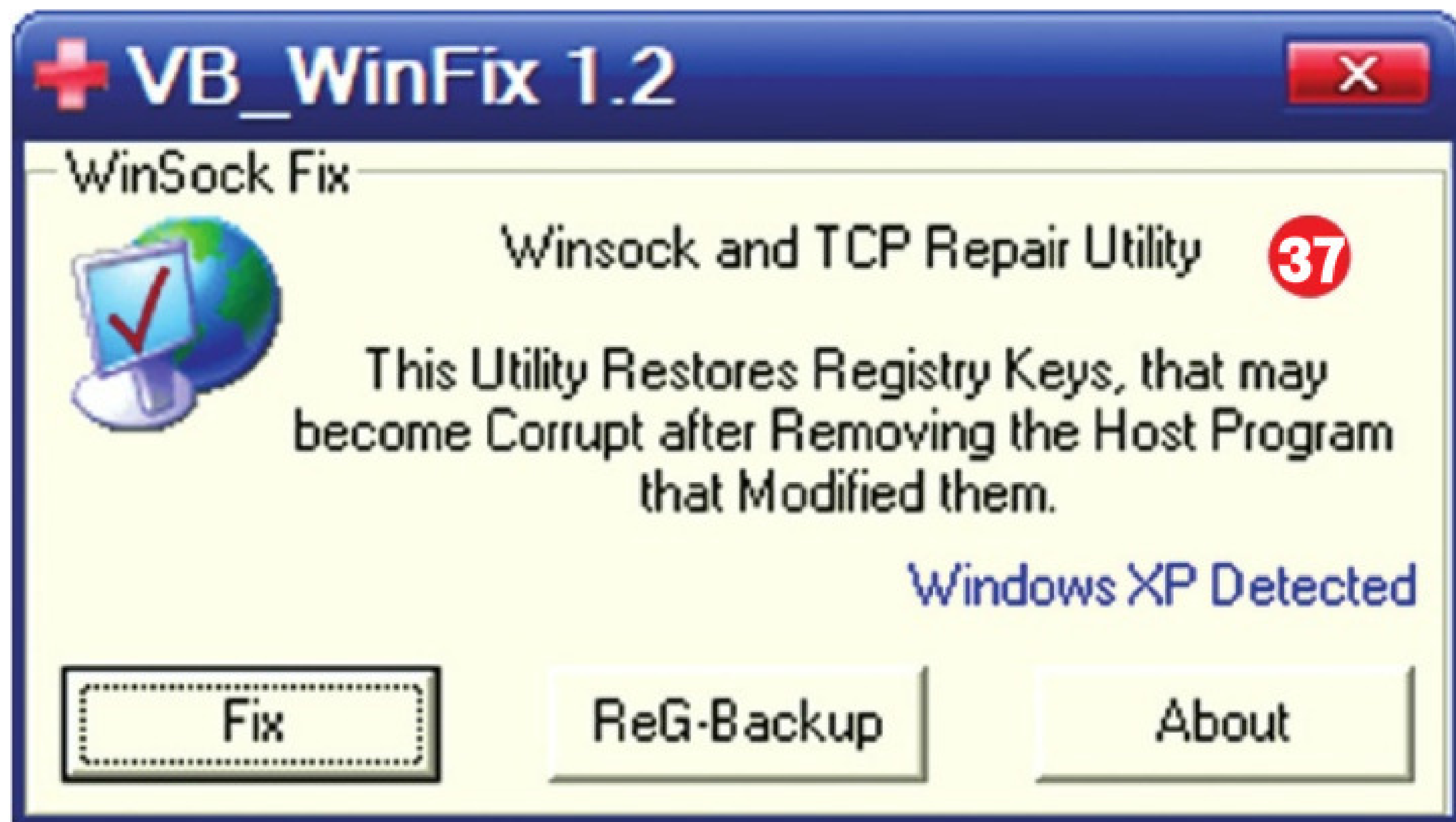
SREng工具的“系统修复”→“Winsock供应者”项目中，也可选择删除有问题的LSP，或直接点击“重置所有内容为默认值”完全修复（图36）。





也有一个专门的Winsock协议修复工具“Winsock Fix”。执行后点击“Fix”按钮（图37），即可完成修复，重启系统后网络就可正常浏览网页了。如果使用工具修复不成功的话，可能是另外一些网络系统文件给破坏了，可在命令行下使用SFC命令修复系统文件。

此外，超级兔子也拥有专门的IE修复专家，可以根据向导修复大多数IE问题（图38）。相对于360安全卫士来说更加易用和省心。





一些简单的系统问题，可通过各种工具轻松修复，复杂的系统问题，多花点心思，解决起来也没有那么困难。本文只是告诉了大家一些常见的系统修复问题和工具，碰到无法修复的系统问题，可千万别忘记Google和百度网络上丰富的资料库。同时，我们也期待着Windows系统帮助能真正意义上完全帮助用户自动解决所有系统问题的那一天到来。

Windows 7带来改变——智能搜索和XP模式

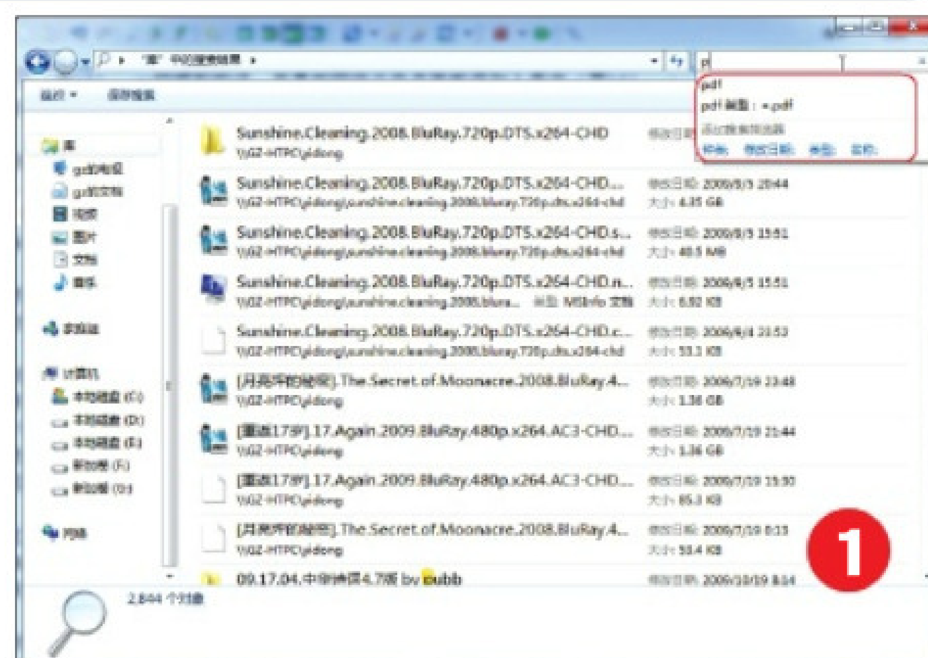
■广东 GZ

关键字：Win7 搜索 XP模式

并非Win7的新特性都像VHD那样具有革命性，长期发展已成熟的软硬件体系也不可能突然出现颠覆性的技术设计，大多数新特性都是（也应该是）循着过往设计道路的阶段性改良。许多熟练型的用户缺乏对于新操作系统的热情，认为Win7的新特性不过是锦上添花的功能性堆积，却忽视了量变积累才能导致质变的简单道理，换句话说当质变来临之际，渐进熟悉的用户才不至于无所适从。Win7新特性或许是你已认识的概念，但这不意味着它就缺乏令人欣喜的内容和亮点。

联合搜索

在这个存储量爆炸增长的时代，用户或可舍弃各种各样的数据管理特性，例如“库”操作，但是绝不可能舍弃搜索。搜索已成为用户最为日常的基础操作，频繁出现在用户的直接操作或底层操作中。Win7对于搜索功能进行了进一步的修改，使得搜索更加智能，它可根据之前的搜索呈现输入建议，并动态过滤这些建议来帮助缩小结果，这就是改善的智能搜索和最近搜索（图1）。



不过这并不是Win7搜索功能的最关键变化。我们知道个人的存储能力始终是有限的，而外部存储、网络存储、云存储成为新的存储概念，如何从本地计算机外获取需要的数据信息？Win7给出的答案是“联合搜索”（Search Federation）。在Win7中可通过库来方便地管理文件、检索文件，在此前需要管理员将文件的路径添加到库中，而联合搜索并不依赖于库，它可检索到库以外位置的文件，并轻松从那些位置找到想要的内容，其过程就像在本地计算机上搜索一样简单。通过浏览器或Win7的资源管理器，联合搜索可实现数据的预览、略缩图，了解元数据信息，并能实现数据的拖放，数据检索时的高亮显示。另外其安全性也很高，并不会对源数据造成损伤，其验证方式由Windows集成。当然，它也不会增加客户端的负担，因为搜索是在服务器上进行的，在客户端上不会执行代码，也不会非常明显地增加客户端的网络流量，因为它是以轻量的流量方式进行的。

一、在IE8中使用OpenSearch

1.OpenSearch是Windows 7联合搜索的一种方式，IE8窗口的右上角的搜索框使用的搜索方式就是OpenSearch的联合搜索方式，它默认使用的是微软自己的Live Search搜索连接器，用户也可添加其他搜索连接器。用户可通过自定义的方式去手动添加和编辑，除了可添加现成的搜索连接器，也可根据需要创建搜索连接器，甚至可将自己的站点添加到搜索连接器中，以实现对站点内容的检索（图2）。



2.如果要创建添加一个新的搜索连接器，点击IE8搜索框右侧的下拉箭头选择下拉菜单中“查找更多提供程序项”，IE8会进入微软提供的一

个可视化搜索的网页。在该网页中列出了非常多的搜索连接器工具。在网页的左侧有各种搜索器分类，用户可展开某类找到自己需要的搜索连接器（图3）。

3.添加例如新浪的股票搜索，点击其下面的“添加到Internet Explorer按钮”，在弹出对话框中确认该搜索工具就添加到IE8的搜索连接列表中。在列表中点击刚才添加的股票搜索工具，则其成为搜索框的当前搜索工具。在搜索框中输入你所关心的股票名称或代码，就会在搜索框下看到该股票的走势等信息（图4）。添加不同的搜索工具就能实现多种信息的快速检索，用户完全不用关心数据在什么地方，可平滑发现即可。



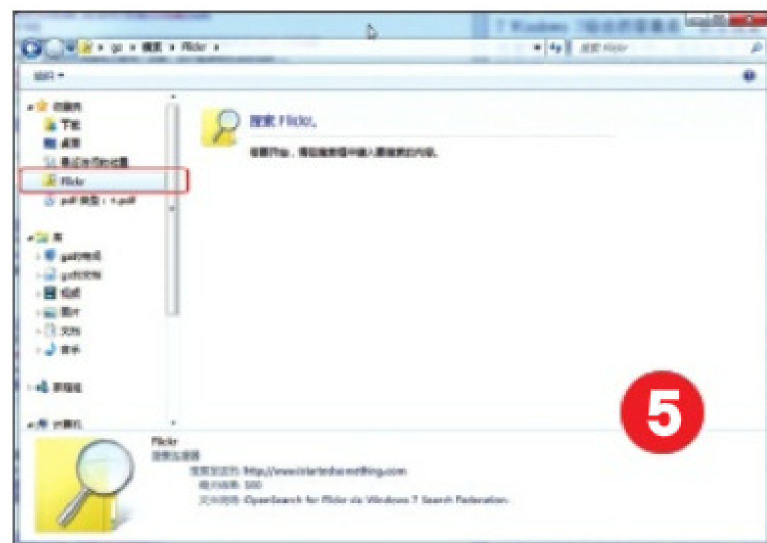


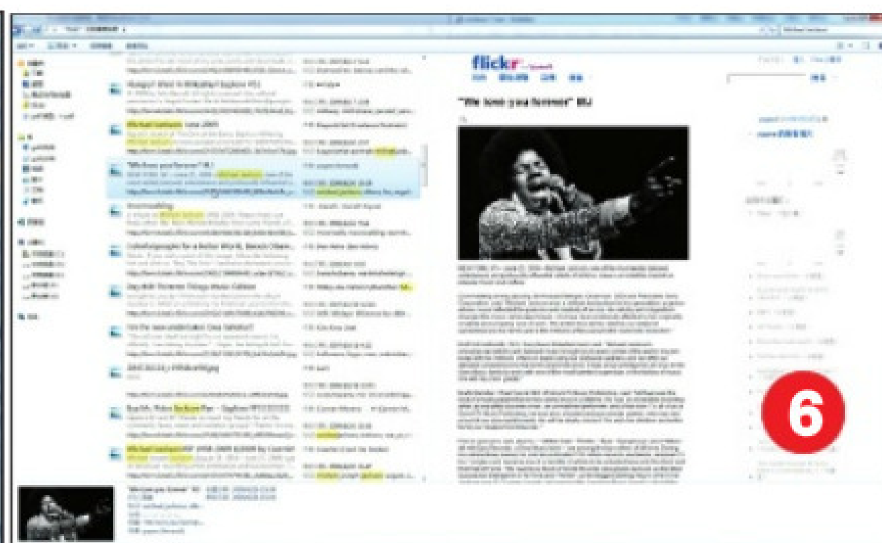
二、自定义的OpenSearch

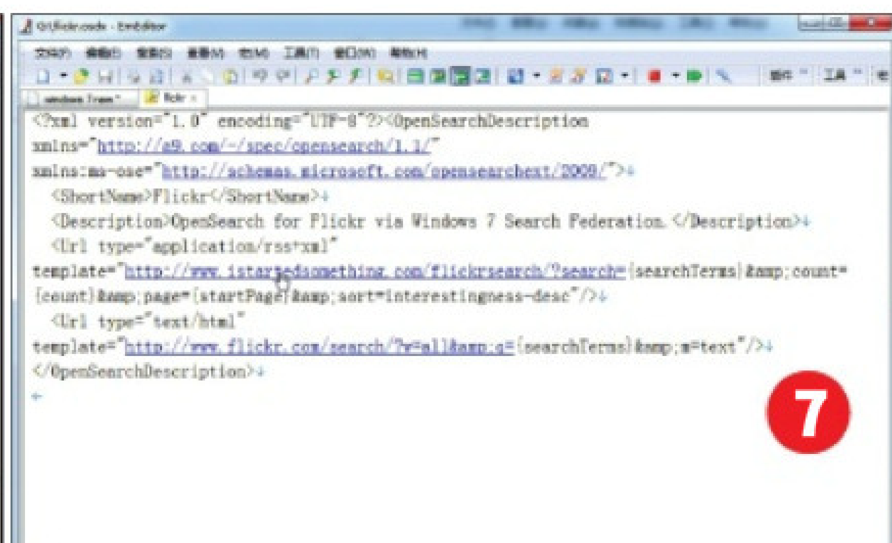
1.除了可在通过IE8及相关现成的搜索连接器检索Internet中的信息外，用户也可手动添加相应的搜索连接器实现对局域网（互联网）中数据的快速检索。用户也可去相应的网站下载搜索连接器，例如下载一个Flick网站的搜索连接器，其文件是Flickr.osdx。双击Bing.osdx文件，弹出对话框询问是否添加，确认后就可在资源管理器的收藏夹内看到Flickr Serach已添加进来了（图5）。

2.在搜索栏中输入关键字“Michael Jackson”，即可在本地资源管理器中察看Flickr网站上提供的麦天王的相片等文件，点击窗口上部的预览按钮窗口自动分成3部分，点击中间窗格中的某一内容就会在右侧显示预览，在Win7的资源管理器的最下面是细节窗格，当在中间的创建中点选某数据文件后就会在此可查看数据的大小、创建时间等元数据信息（图6）。

3.如果现有的搜索连接器不能满足用户需求需要，那么用户可手动去编辑自己需要的搜索连接器。其实搜索连接器文件跟库文件一样是XML语言的脚本文件，不会手动编写代码可使用取巧的方法，就是通过修改搜索连接器模板以创建自己需要的连接器。例如使用文本编辑器打开Flickr.osdx文件，其中代码是定义搜索连接器的名称，只需将更改Flickr为自己需要的名称即可。标签中是设置连接器的描述，可自己依据实际情况去填写。Template后面是设置要搜索网站的URL地址，将其更改为目标网站的URL地址。当然对于企业用户来说，需要将其更改为启用内部Web的URL地址。通过简单的替换修改就完成了一个搜索连接器的文件代码的创建，接下来将该文件保存为.osdx格式的文件，按照上面添加搜索连接器方法的添加即可（图7）。







WinXP Mode

WinXP Mode（XP模式）是微软为Win7所设计的兼容性解决方案之一，简单说XP模式是一种可执行于Windows 7企业版、旗舰版、专业版的一种虚拟化技术。安装XP模式后使用者的计算机上会同时有两个操作系统在运作——Win7及虚拟化执行的WinXP，因此软件可分别在原本支持它顺利执行的操作系统上执行，通过XPM技术所执行的软件会直接呈现在Win7桌面上，而原有虚拟机技术需要在专门虚拟机窗口内执行，因此使用者并不会感觉自己是在使用两套不同的操作系统。

一、开启WinXP Mode

1.XP模式并不默认包含在Win7系统中，需要下载安装。同时要开启XP模式的计算机必须符合其硬件要求，即CPU支持虚拟化技术，主板也支持开启虚拟化技术，用户可使用Securable软件测试自己硬件是否符合要求

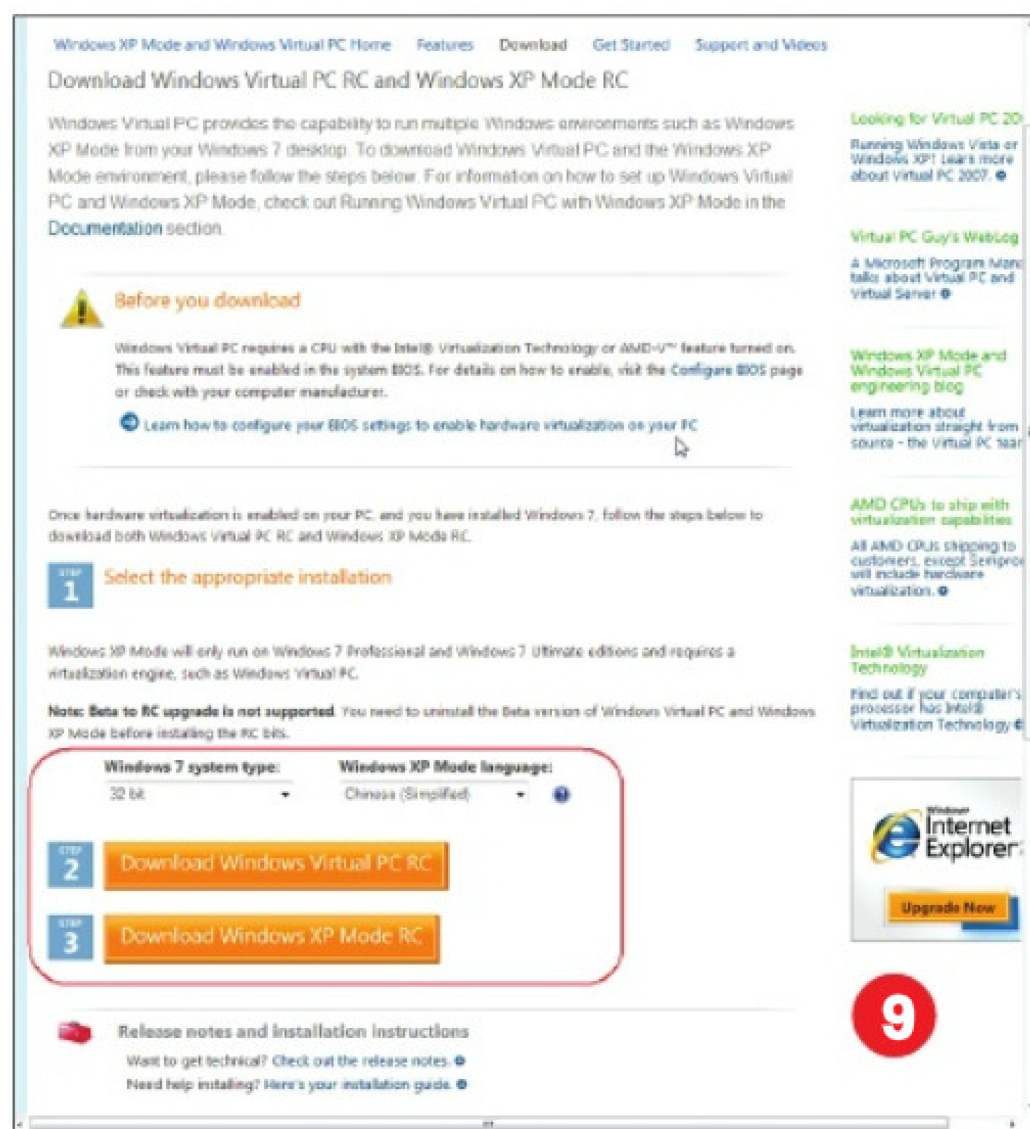
（http://download.pchome.net/system/diagnose/detail-170655.html），只有两项测试都是Yes才能开启XP模式（**图8**）。此外还有一个硬件要求就是计算机至少要有2GB的内存，否则软件无法安装。



8

2. 如果符合硬件要求，到微软的网站去下载必需的补丁和工具（http://www.microsoft.com/windows/virtual-pc/download.aspx），按网页提示选择32位/64位、语言，依次下载Windows Virtual PC、WinXP mode工具包（**图9**）。

3. 首先安装Windows Virtual PC补丁包，安装后按要求重启计算机，然后进行WinXP mode工具包的安装。接着安装WinXP mode工具包，只需要简单选择选择WinXP mode的安装路径点击“下一步”继续，当WinXP mode部署完成，勾选“启动Virtual WinXP”，准备在完成WinXP mode的安装后用Windows Virtual PC加载WinXP mode（**图10**）。



9

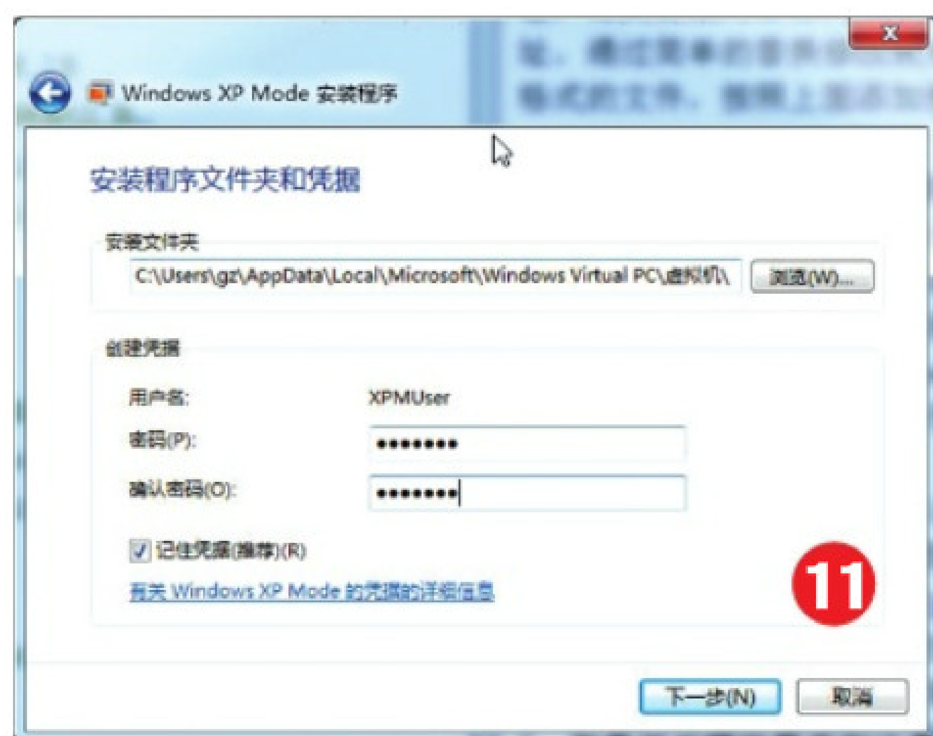


10

4. 启动WinXP mode虚拟机，勾选同意微软的软件许可协议，注意进入WinXP mode虚拟机中的用户设置口令界面，虚拟机中默认用户名为XPMuser，拥有有管理员权限，因为后续许多功能都需要有这个密码才能使用，所以最好此时是输入一个密码，然后勾选下方的“记住凭据”，可省去之后多次输入密码的麻烦（**图11**）。

5. 设置完成后WinXP mode就开始首次启动，这时Windows Virtual PC正在加载WinXP mode中的XP虚拟机，会需要一段时间进行初始化环境（**图12**）。

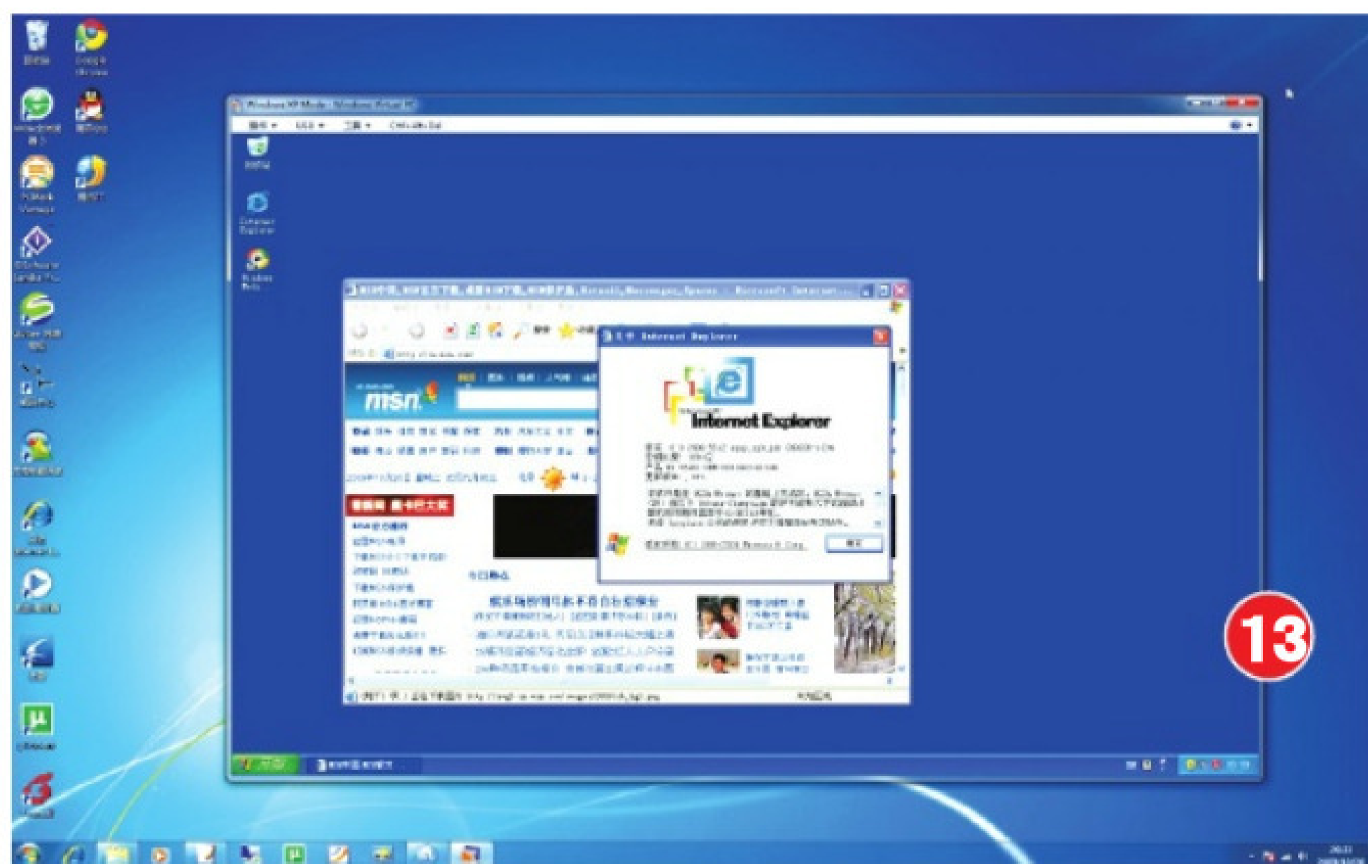
6. 当初始化结束之后，Win7桌面上中出现一个WinXP的桌面窗口，这就是WinXP mode的虚拟机执行窗口，至此WinXP mode才算成功开启。那些暂时不能兼容执行于Win7的应用软件，可在虚拟机中WinXP操作系统下顺利执行（**图13**）。



11

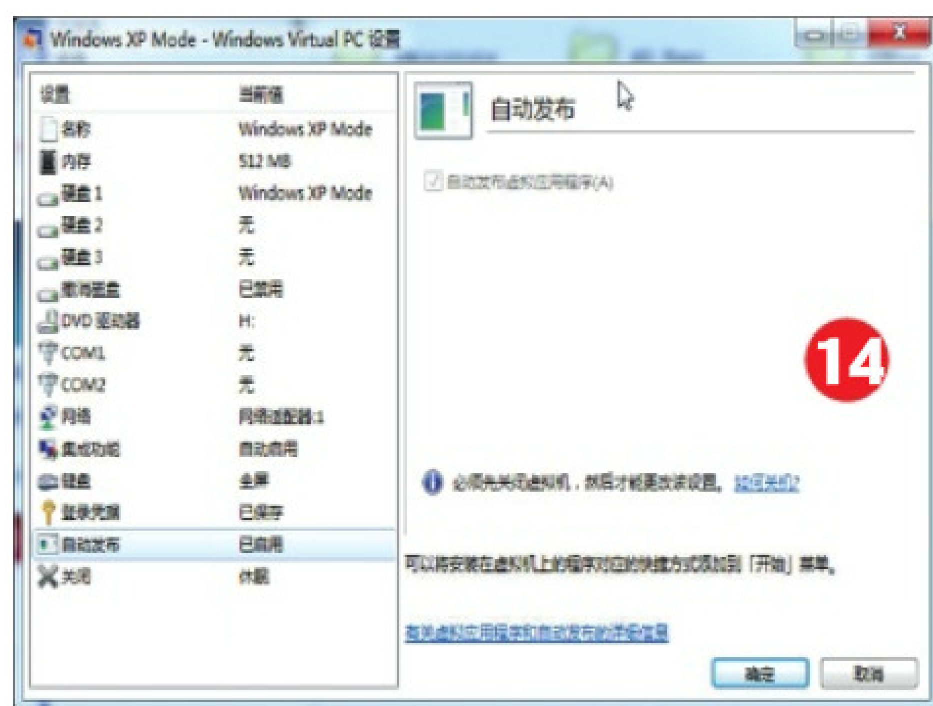


12


13

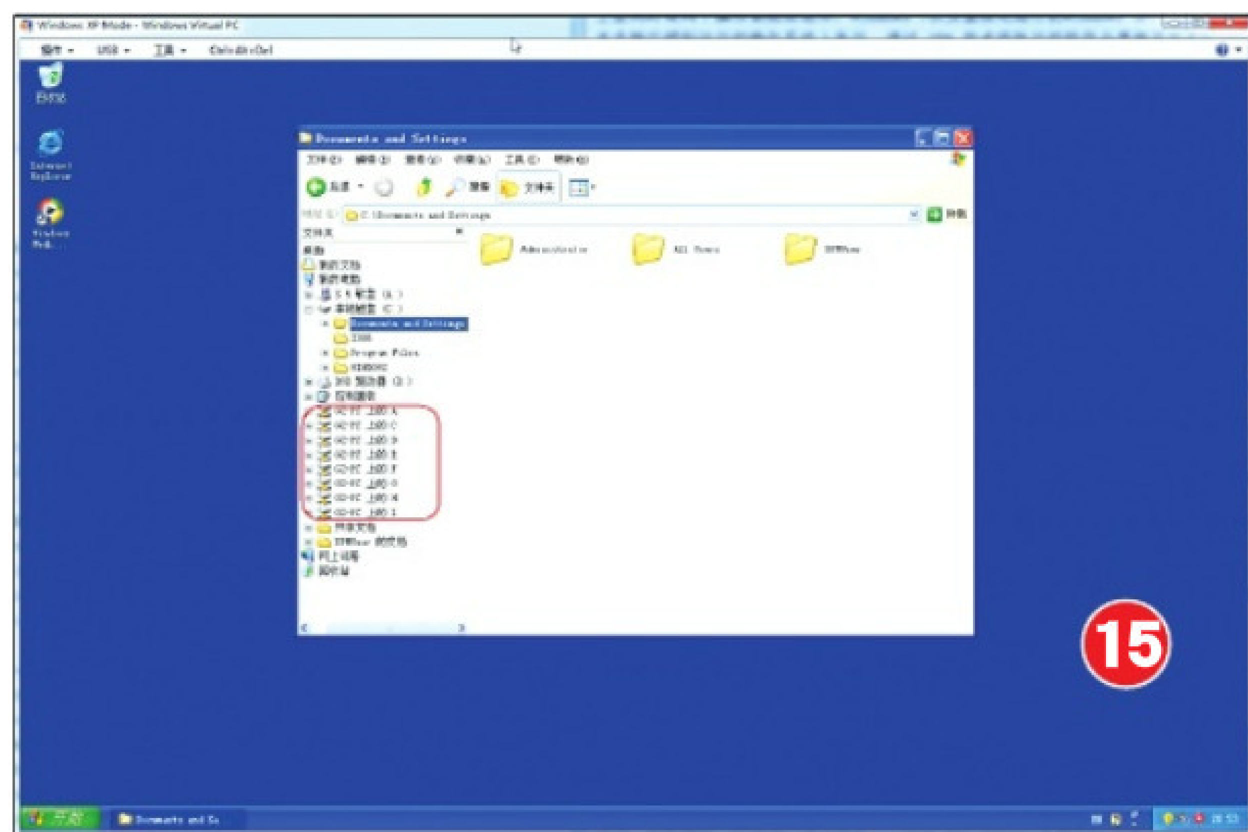
二、无缝执行XPM程序

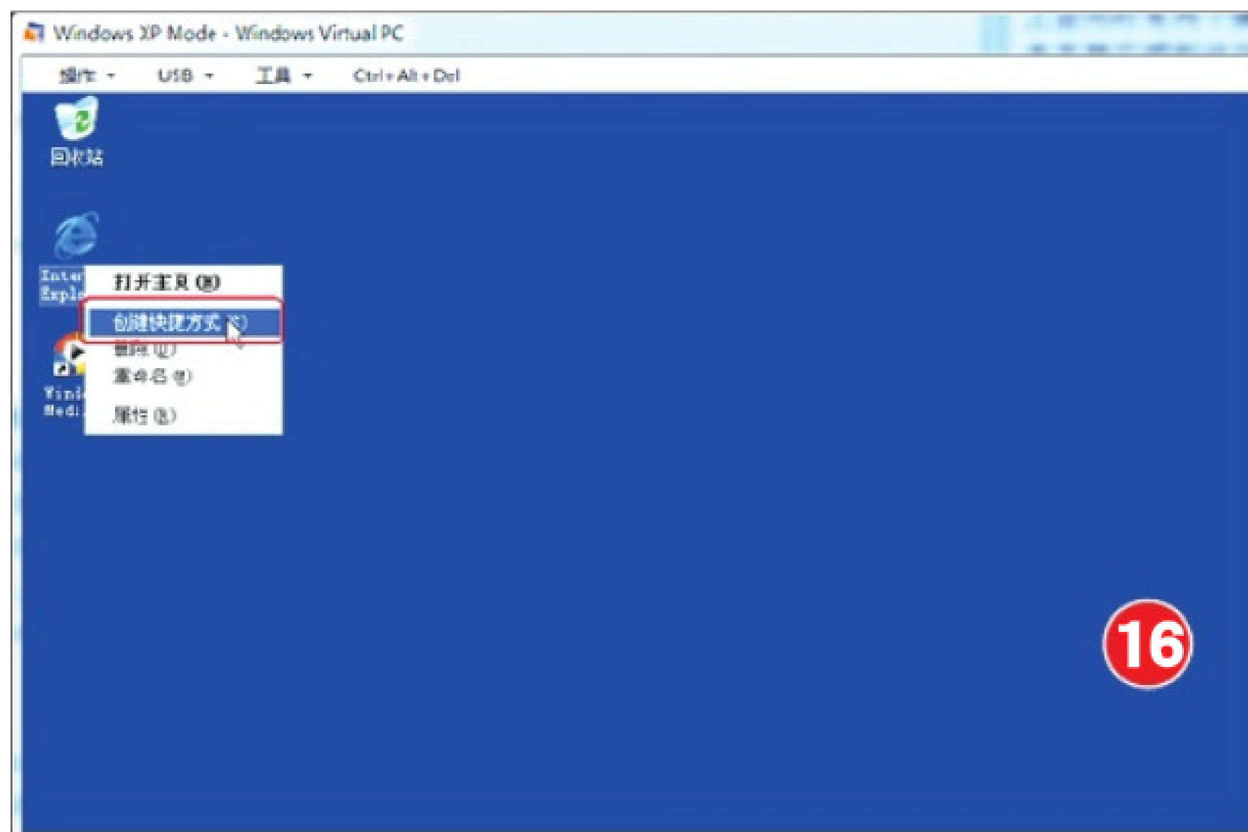
1.WinXP mode的配置中有一项自动发布选项，自动发布就是虚拟机应用程序无缝集成功能。也就是说，在WinXP mode虚拟机中安装的应用程序可直接发布到Win7的物理主机上，在Win7的物理主机中可直接执行WinXP mode虚拟中的应用程序（图14）。



2.要集成虚拟机中的应用程序，首先要在虚拟机中安装程序，由于WinXP mode虚拟机共享所有的物理驱动器，甚至还能直接使用过往Virtual PC版本所不能使用的USB设备，使得安装软件和物理机器上安装一样毫无困难（图15）。

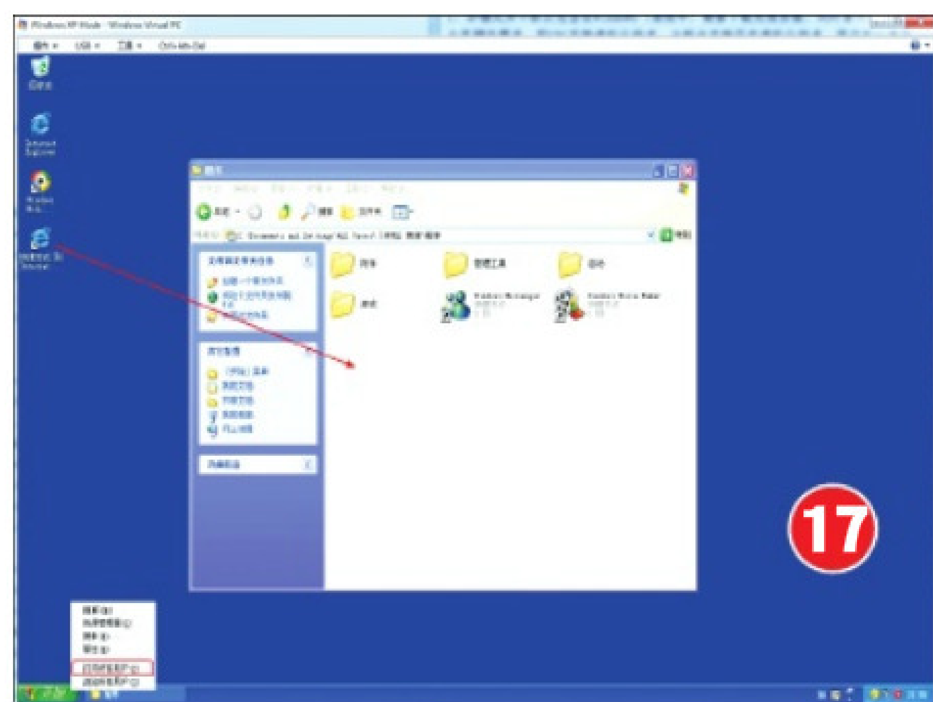
3.需要注意的是如果软件安装过程中询问，是“只为当前用户安装”还是“所有用户均可执行”，那么一定要选择“所有用户均可执行”（For All Users）才能保持无缝发布成功。对于集成的应用程序例如说IE6，首先使用右键为其创建一个快捷方式（图16）。



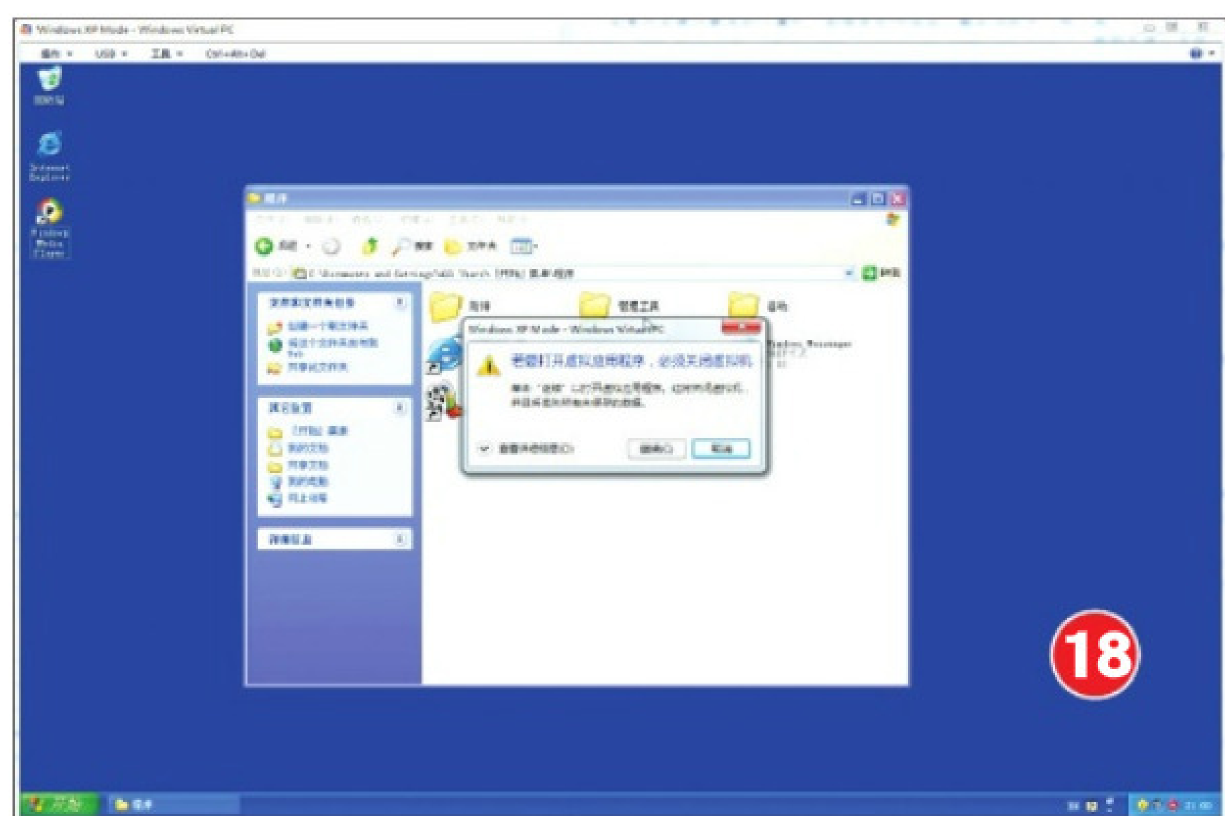


4.接着右击虚拟XP的开始菜单，选择“打开所有用户”，打开“All Users”文件夹后，再进入“Program”文件夹，将刚才生成的快捷方式拖拽进来，稍等片刻（此时屏幕会闪一下）之后，这个XP的IE就能在Win7桌面上执行了（图17）。

5.此时在Win7的“所有程序”→“Windows Virtual PC”下会多出一个名为“WinXP mode应用程序”的文件夹，刚才添加的IE快捷方式会在这里出现。要在Win7下执行这个虚拟程序，首先要关闭Virtual PC的窗口。当虚拟机在执行时，虚拟程序是无法执行的。第一次执行虚拟程序时，仍需要一点时间进行初始化，之后的启动就像本地一样迅速了（图18）。

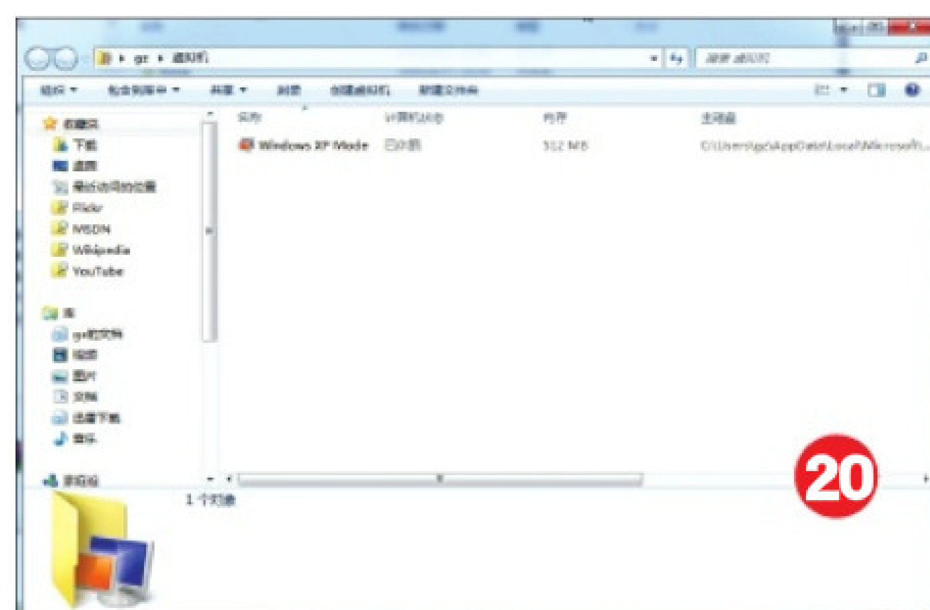


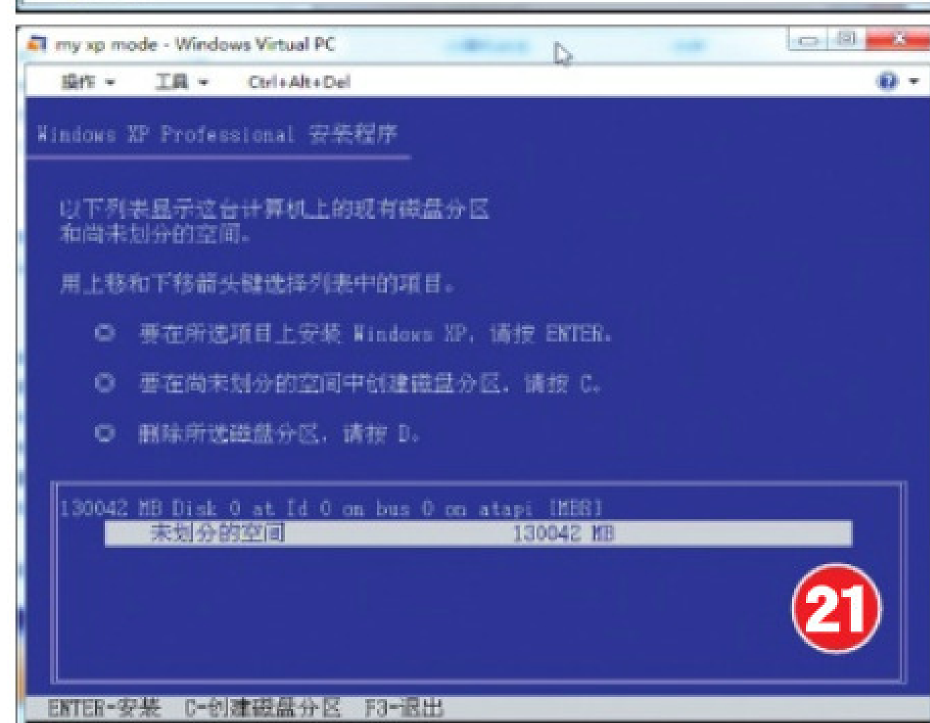
6.初始化完成后虚拟程序IE6就出现在Win7的桌面上了，此时IE6和IE8共存于同一个Win7桌面上，不能在IE8上执行的应用软件，例如某些网银软件，就可在IE6上顺利执行起来，对于终端用户而言根本就无法区分两个浏览器是执行在不同的操作系统之中，也没有启动虚拟机那种繁琐操作过程（图19）。





三、自行安装XPM系统





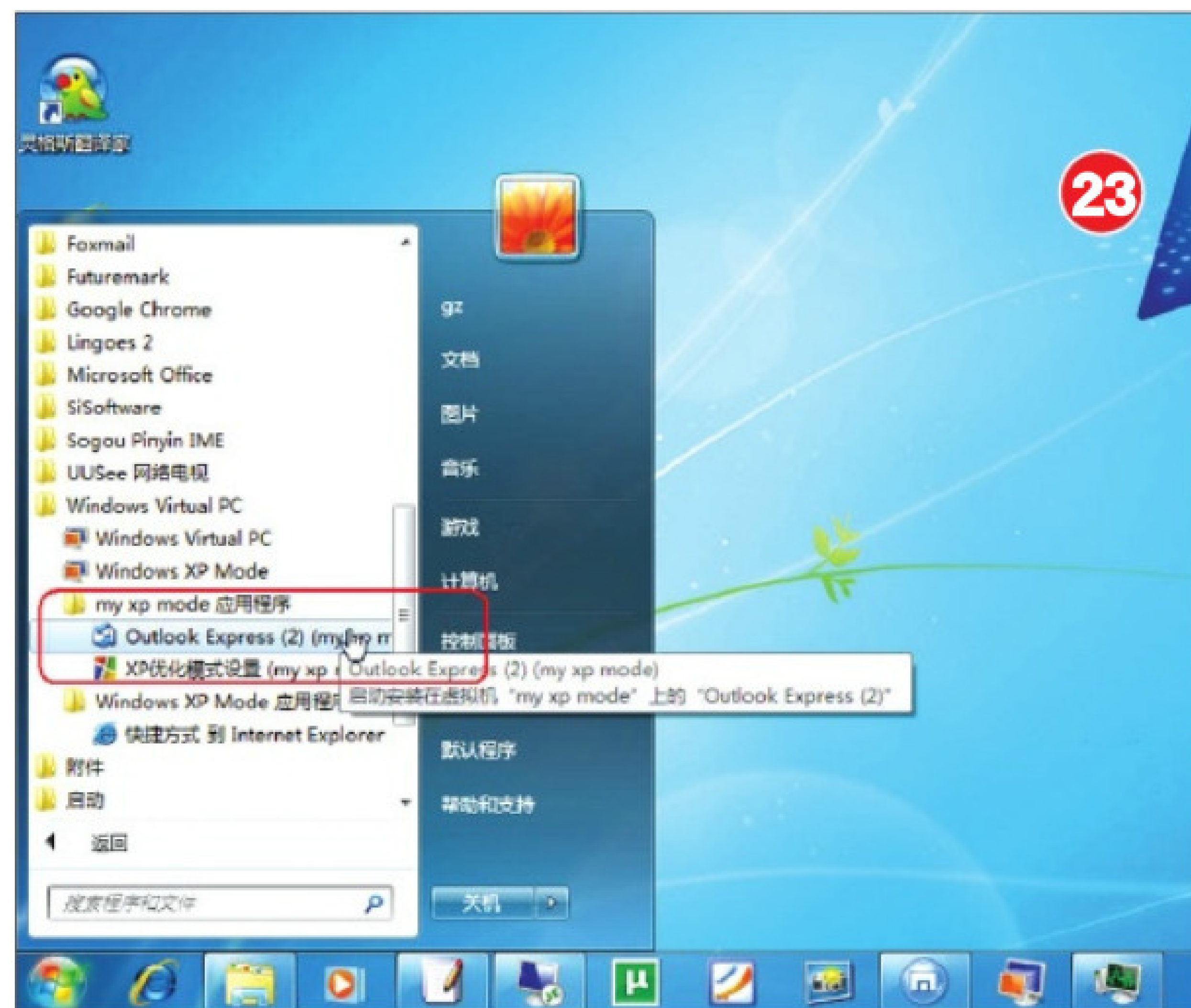
1. XPM模式说到底其实也是基于Windows Virtual PC的应用，如果用户不想下载微软官方的WinXP mode工具包，那么也可以自己来创建安装自己的WinXP mode。点击开始菜单找到“Windows Virtual PC”，打开资源管理器进入虚拟机管理界面，然后点击窗口上的“创建虚拟机”（图20）。

2. 跟随着创建虚拟机创建向导设置虚拟机的名称、位置，虚拟磁盘等参数，例如将虚拟机命名为“My XP mode”直到创建完毕在虚拟机文件夹中看到刚创建的虚拟机。点击刚创建的虚拟机，然后点击窗口上的“设置”，将虚拟机的光驱指定为放有系统安装光盘的物理光驱或是ISO文件，启动虚拟机进行操作系统的安装（图21）。

3. 当安装完操作系统并且启动进入虚拟机后，用户会发现自己安装的虚拟XP与官方的WinXP mode存在着明显的差别，不仅不能直接支持USB设备，甚至不能在虚拟机和物理机之间无缝切换鼠标，更别提无缝发布应用程序了。解决的办法是点击虚拟机菜单“工具”→“安装集成组件”（图22）。

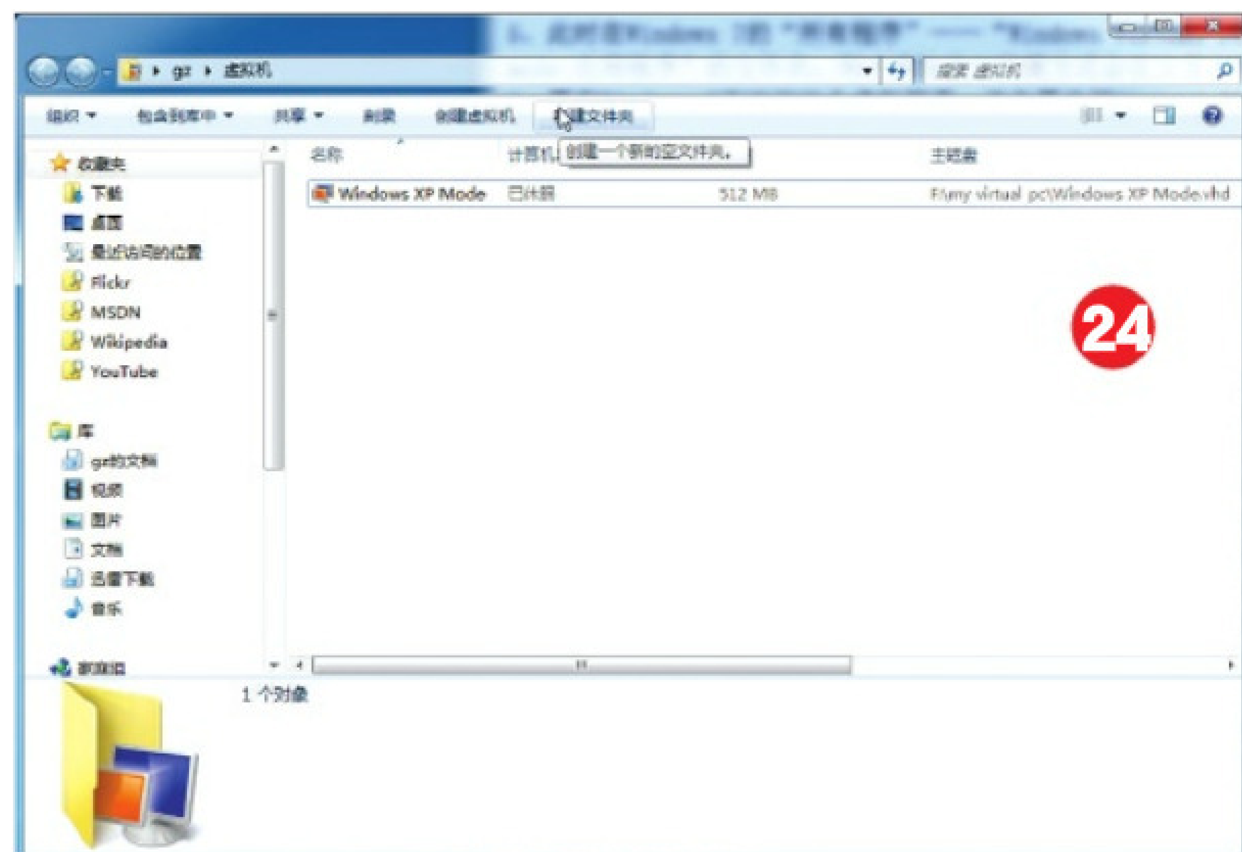
4. 安装一系列的集成组件后，虚拟机会重新启动，此时窗口已和官方的WinXP mode没有任何区别了。出现了USB设备的直接支持，鼠标能在虚拟机和物理机之间无缝切换，而Win7中也“Windows Virtual PC”下也出现了新的名为“My XP mode应用程序”的文件夹，在虚拟机中发布程序会在这里出现（图23）。





四、彻底关闭虚拟机

1. 当用户使用无缝集成XPM中的软件时，可能会习惯性点击窗口的关闭按钮，此时应用程序的窗口虽然被关闭了，但其实虚拟机文件夹中清楚显示虚拟机仍在后台执行，一段时间之后才会休眠，并没有真正完全释放系统资源（图24）。



2. 正确的彻底关闭XPM虚拟机的方法，再就是在虚拟机窗口中点击菜单栏上的“Ctrl+Alt+Del”按钮，一种是在执行无缝集成XPM中软件窗口中按“Ctrl+Alt+End”组合键，两者都能调出虚拟机的关机窗口，用户会得到虚拟机彻底关闭的提示（图25）。P





每次在推荐软件时，笔者都会用Google搜索下载地址，如果是常见的软件还好说，几个较大的下载站点都有。但不少时候，不得不在那些乱成一堆的下载网站里逐个搜索——嗯，如果你也常这么做，你会同意我提到的“乱”字是有道理的。一些网站完全没有自己的文件服务器，要么链到其他网站（这种情况下当然往往会被对方以盗链拒绝访问），要么就放个迅雷链接（反正表面看不出是引谁的地址，再说迅雷一直就有盗链指责在身），要么上来无论点到哪儿就弹广告……当然这还不算最坏的，最坏的是清一色全都让你下载他们的推广软件，或是在小小的下载链接周围放置一圈相像的“点击下载”：要恨，就恨你自己的眼力吧。不了解为什么这些东西从无人管，它们看似只让你付出了时间成本，但真正的恶劣影响潜移默化。

■北京 淮阳客

内存虚拟硬盘——VSuite Ramdisk 1.14

□大小：721kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://down.tech.sina.com.cn/content/43534.html

一款将内存虚拟为硬盘分区的优秀软件。不少用户可能没有体会到，在数据处理和存取方面，硬盘将是整台机器中最有可能成为瓶颈的部件（一般在升级硬盘时就会有明显体验），相比于内存和CPU，它的速度过于缓慢。因此，假如你的内存空间不算紧张，将经常会读写硬盘的软件装在本软件所虚拟出的硬盘中，或把它们的缓存目录设置到虚拟硬盘，其速度将会有效提升。而另一方面，虚拟硬盘还能降低对磁盘的读写次数，有利于延长硬盘寿命，特别是现在有的用户使用读写寿命相对有限的固态硬盘，还在其上开启读写非常频繁的P2P软件，那么该类软件的使用显得更为必要。本软件支持将内存虚拟为最大4GB的硬盘分区，可使用NTFS、FAT、FAT32、RAW等分区格式，并能将硬盘存储为镜像文件。此外，它的一个出色性能是可识别操作系统识别不到的内存，对于那些手头有过多内存条的用户，只要主板能识别，都可拿来变作虚拟硬盘。



注：这里引用的下载是软件的免费版，该版本不支持Vista和Windows 7，也不支持动态调整容量等高级功能，如有兴趣可尝试其收费的标准版、专业版或Server版。

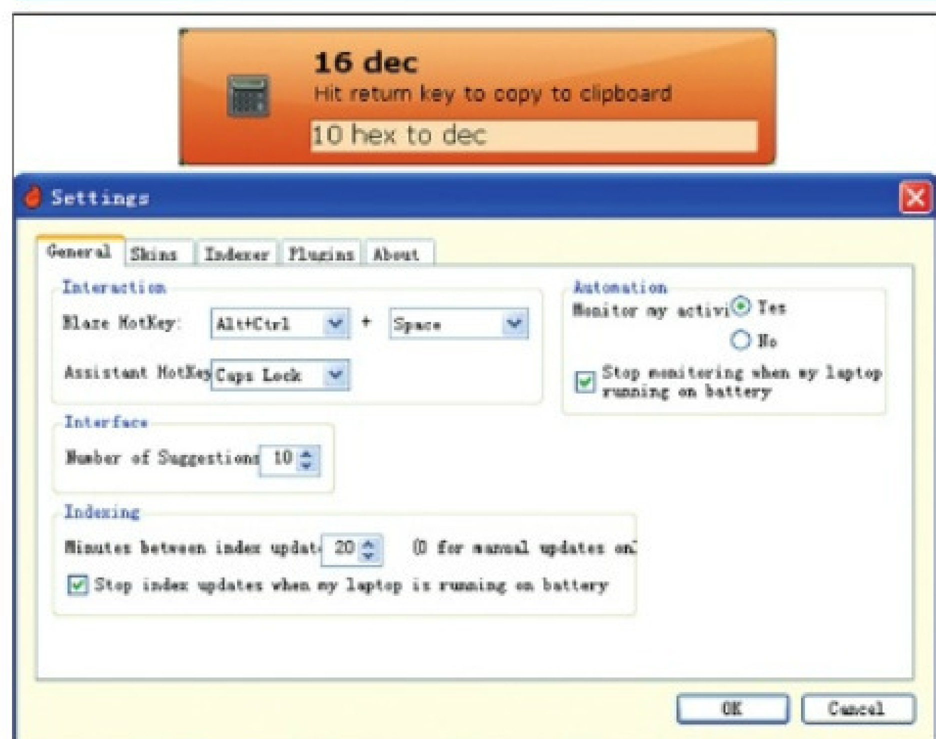
文件夹比较与同步——FreeFileSync 3.0

□大小：2.00MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://dl.pconline.com.cn/download/52324.html



一款设计人性化、很容易上手的文件夹比较及同步软件。使用时只要在左右两侧分别浏览打开文件夹（也可将文件夹拖拽到软件界面），再点击“比较”，软件就会将文件区别列出（期间会跳出一个对话框提醒你注意同步方向，此时选择“忽略”即可）。鼠标放在中栏的左、中、右处会出现不同的操作符，其中根据不同情况会有“复制到另一侧”“覆盖到另一侧”“保持不变”或是“删除另一侧没有的文件”等选择，如果要操作多个文件，只要在开始文件处移动鼠标选择操作符，然后按住鼠标不放一直拖拽到结束文件，则中间的所有文件都会被施以相同操作。选择操作之后，下方会出现对应的过滤按键，点击其即可隐藏相应的文件。此外，如果点击同步之前的设置，那么软件还提供了几个内置的同步选项，如自动、镜像、升级、双向等，以满足不同需要。这款软件也支持文件过滤设置、保存/载入配置文件及批处理作业。



桌面自动化助手——Blaze 0.5.1

□大小：10.6MB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://blaze-wins.sourceforge.net

一款集成了较多功能的辅助类工具，有了它之后你的桌面应用也许会更高效。它的全部功能几乎都是通过快捷键（默认Ctrl+Alt+空格）调出一个简洁的输入窗口完成，随着窗口出现的位置不同，及你输入文字的不同，软件会智能地对应不同功能。它有以下主要功能：1.快速执行程序或打开网页，软件支持模糊查找，但有时匹配也会显得“自作主张”，此时需自行定义输入名称与文件的对应关系，方法是找到要找打开的文件，然后用快捷键调出Blaze输入窗口，输入“Add”命令，软件就会提示回车后加入新项目（遗憾的是如果加入的命令与软件自己识别的命令冲突，它还是会用自己的，这时只好另外定义其他命令）；2.进行数学运算，无论是输入算式还是在屏幕上任选算式再调用Blaze，它都可快速算出结果；3.输入预定义好的一段文字，与加入文件的方式一样，只不过这里是先选择文字块再“Add New Quick Text”；4.录制鼠标键盘动作，其开启命令是“Record macro”，具体方法不再详述，留待大家自行研究。最后提示：软件执行需安装.net Frameworks 3.5。

文件校验助手——HashCheck Shell Extension 2.1.10

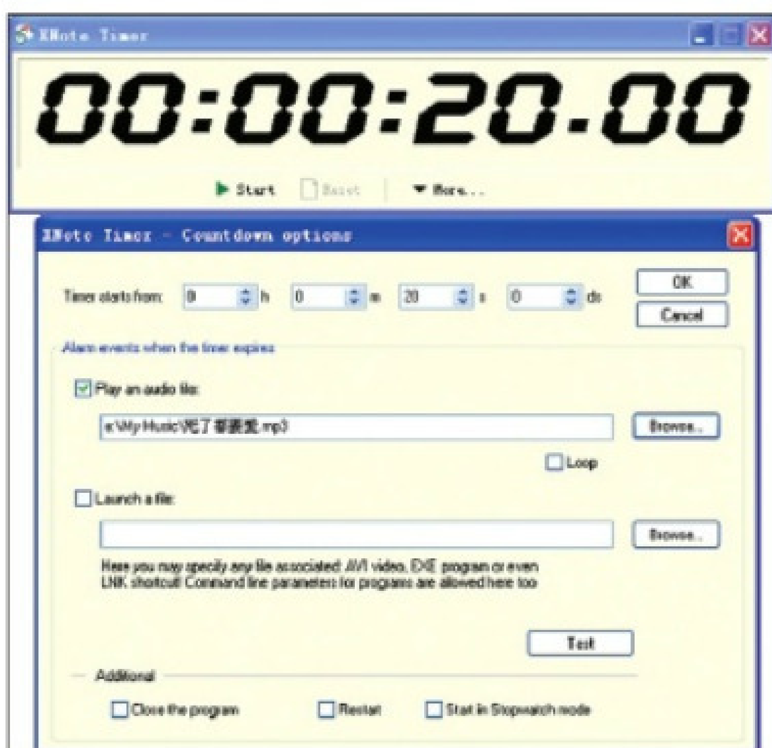


□大小：35kB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://dl.pconline.com.cn/download/54536.html

现在很多资源在发布下载都会给出文件校验值或校验文件，根据这些可方便地确认你下载到的文件是否为原版。这款软件集成在资源管理器中，在文件属性对话框中直接生成“文件校验”标签页，帮助你完成校验工作。相信以往有这方面操作经验的用户肯定对这类工具不会陌生，不过相比同类软件，它还有不少新特性值得一用。首先，它支持多个文件同时校验，假如你选定的是多个文件，那么在查看它们的文件属性时，你会发现“文件校验”下已列出了所有文件的校验值。其次，如果你下载的文件中有MD5校验文件，双击该文件，软件就会自动检测它所对应的文件，并跳出对话框显示结果是否相符。再者，你还可利用该工具生成自己的MD5文件，这里同样支持多文件操作。最后，在显示校验值时，还允许你对检验内容进行查找，如果你手上有校验串，只要粘贴进去“查找”，很快就能看到是否相符。

电子计时器——XNote Timer 1.10

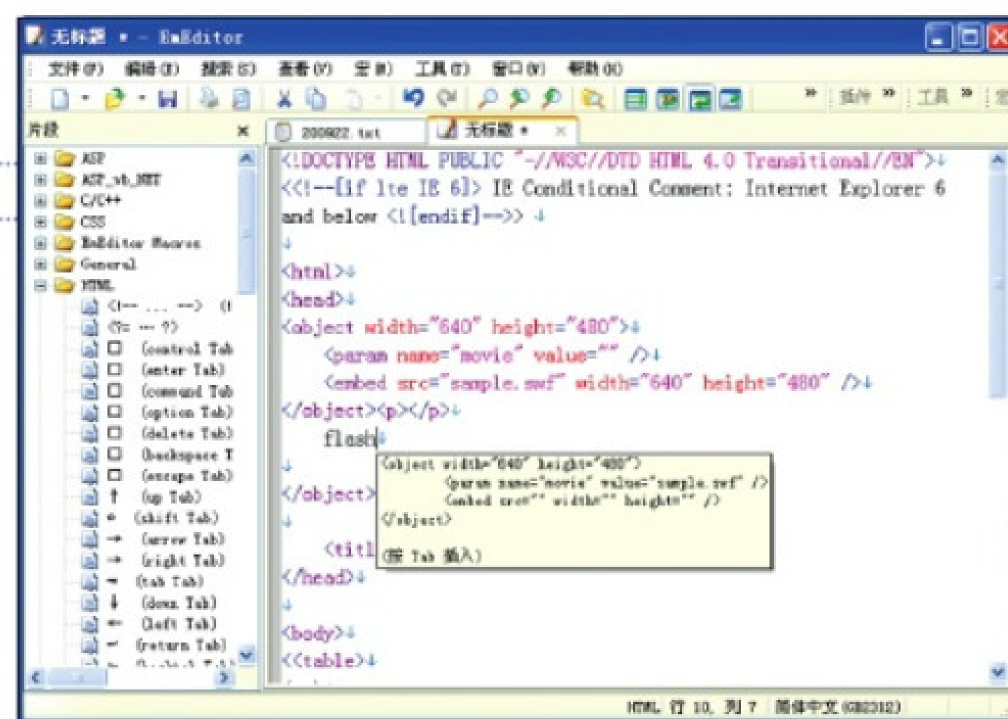


□大小：82kB □授权：免费 □语言：英文

□下载：http://www.greendown.cn/soft/15402.html

界面简单、但是非常好用的一款电子计时器，支持正向计时（Stopwatch）和倒计时（“Timer”）。如果要正向计时，直接按下“Start”键就可开始。若要倒计时，则需点击“More”按钮，选择“Timer”，之后输入要倒计时的时间；软件默认没有到时声音提示，但允许你选择任意音频文件播放（前提是Windows能播放该文件，例如WAV、MIDI、MP3都没问题）。此外你还可选择在计时完毕后打开某文件，该文件可是EXE程序、也可是随便某个文档或快捷方式；底下还有几个选项，可让你选择计时结束后关闭程序、重启或立即开始正向计时。完成设置后除了用界面按钮开始外，也支持用自设快捷键启动或停止。软件支持设置记忆，因此下次打开时，当前设置还能保留（无需每次都选一遍声音提醒）。另外软件还有一个精简（Compact）模式，选择后会缩成非常小的一栏，它会自动成为最上层窗口以便用户随时观察，要恢复原窗口，只要在其上双击即可。

老树新花——EmEditor 9.01



□大小：3.24MB □授权：共享 □语言：简体中文

□下载：http://www.onlinedown.net/soft/27494.htm

经过多达三十几个测试版的更新，知名纯文本编辑器EmEditor 9终于发布了最终版本，喜欢它的读者可开始更新了。本次更新的最大受益者可能是那些用EmEditor作为代码编辑器的使用者，原因在于软件所重点设计的“片段（Snippet）”插件，它使你在编辑代码时，只要输入起始单词，就能按Tab键让编辑器完成默认的代码编辑，例如要在网页中插入一段Flash，只需要输入“Flash”，软件就会提示有片段可用，此时按下Tab键就能将默认代码填入；与之相关，要改变填入代码中的属性值（如Flash的长、宽），只要连按Tab键，就能在它们之间直接跳跃选择，较为方便。另外，新版增加了剪贴板历史循环粘贴功能，若有多个剪贴板历史，只需反复按Ctrl+Shift+V就能循环选择粘贴，对于常做文本编辑的人员来说应当较为方便。除此外，9.0版还支持自定义括号配对，可将表格类文本（例如CSV、TSV、DSV）直接显示为表格状并支持一系列相关操作，增设了全屏显示模式，可保存工作区的撤销状态，支持最近打开文档列表锁定（Pin to List）等。最后，该版本完全兼容于Windows7，针对Windows7设计了自己的跳转列表（Jump Lists）。

Unicode字符通——BabelMap 5.2



□大小：2.55MB □授权：免费 □语言：简体中文

□下载：http://www.fixdown.com/china/Multimedia/download_14229.htm

一款有趣的Unicode字符映射程序。咋一眼看上去，它有点类似于Word等软件中的“特殊字符”插入工具，不过其功能远不止于此。它可分区显示所有的Unicode字符，例如汉语、日语、韩语、汉语中特殊的粤语、维吾尔语、蒙文、藏文等；对于特定区的字符，还可按部分逐一查看（右侧的“<<<”、“<”等按钮即对应分区或分部首跳跃功能）。你可能会在映射表中看到一些留空的区域，这个并不是软件未涉及，而是你当前所选择的字体不能显示。默认情况下，软件用“复合字体”来显示字符，这是软件默认采取的中英文字体搭配，但你也可切换自己机器上安装的其它字体，如此一眼即可看到哪些字体支持的字符更多。P



沟通无限——新浪UC2009 II

□版本：2009 II 正式版 □大小：17.8MB
□授权：免费软件 □作者：新浪
□平台：WinXP/Vista/Win7 □注册费用：无
□未注册限制：无 □主页：http://uc.sina.com.cn
□下载注册：http://uc.sina.com.cn

说明：新浪UC是一款功能较全面的即时通讯软件，长期以来用户并不太多，但本次改版后无论在界面还是功能上都有质的飞跃。在界面上UC彻底向QQ学习，不仅界面接近，功能也基本一致。不过更为重要的是这次改版新增了一个绑定MSN、GTalk和雅虎通的功能，在UC上，你可随时将以上3种通讯工具中的好友名单导入，并在UC上直接与好友聊天。此外最新版UC支持500人免费超级群组，每个账号可免费创建3个这样的群组，非常实用。4GB的免费网络硬盘也是本版的宣传热点之一，若是你恰有这方面的需要不妨一试。


主界面设计向QQ靠近

点评：大家知道GTalk的聊天功能过于简单，而MSN实际使用过程中也常用掉线或连接不上的问题，这些情况下UC的最新版就是一个非常好的补充（之所以没加入对QQ的支持，是因为腾讯一直未开放QQ的对外互联互通），这确实是一个非常有特色的功能改进。

全面进化——QQ医生3

□版本：3.0 Beta2 □大小：5.36MB □授权：免费软件
□作者：腾讯公司 □平台：Win2000/XP/Vista/Win7
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://doctor.qq.com
□下载注册：http://doctor.qq.com

说明：可能在许多人的心目中，QQ医生还是个隔一周时间就会自动跳出来检查一下QQ运行环境是否安全的辅助软件，但事实上它现在已全面进化为一款系统安全类软件。软件目前支持系统一键体检、在线扫描木马、清除Windows及常用软件使用痕迹、清理磁盘垃圾和注册表垃圾、Windows系统漏洞修复等基础功能，高级用户还可用它修复IE、管理启动项、卸载软件、扫描/报告可疑文件，以及进行系统全面诊断。同时它还可对系统进行自动防护，目前具有系统防火墙、网页防火墙、U盘防火墙，并可自动修复漏洞和监控网络，值得一提的是它的网络监控功能，可实时对具体程序的流量进行监控，还可对上传速度进行限制。

点评：从功能来看，腾讯的这款辅助类工具确实已进化为全面的系统安全及优化类软件，值得一试。


可全面对系统安全进行体验及维护

格式转换能手——Android视频转换王

□版本：1.5 □大小：17.5MB □授权：免费软件
□作者：Android手机网 □平台：Win2000/XP/vista
□注册费用：无 □未注册限制：无
□主页：http://www.android123.com/vck
□下载注册：http://www.android123.com/vck/download.html

说明：这款软件虽然冠名以“Android”，但实际上并不是Android手机专用，而是一款全能性质的手机视频转换工具。它可将包括AVI、MPG、RM、RMVB、3GP、MP4、AMV、MPEG1/2/4、VCD、SVCD、DVD、XVID、DivX、ASF等在内的绝大部分常见视频格式转换为MPG、AVI以及3GP、MP4、FLV等手机上常用的格式。软件内置了普通手机、Sony PSP/PS3、iPod Nano、iPhone、iPod touch等设备的视频转换参数，当然你也可在这些参数的基础上修改以合乎自己的需要。软件支持批量转换，可设置转换完成关机。



软件界面简洁直观，易于使用

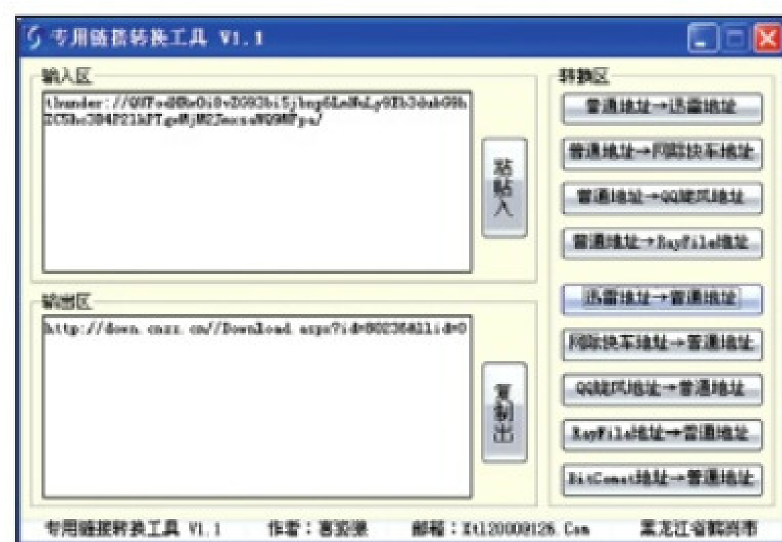
点评：软件功能很实用，但也有一些小问题，例如不能一次性加入多个视频文件。此外最大的一个问题是每个软件版本中都设置了过期日期，一旦过期就会被强行引导至官方网站更新，但遗憾的是有时官方网所下载的版本也已过期，该问题的解决方法是将系统时间临时提前，不过还是建议软件作者修改这项设置，对于推广而言这实在不是什么好手段。

下载网址无忧——专用链接转换工具

□版本：1.1 □大小：302kB □授权：免费软件
□作者：喜姿狼 □平台：Win9X/2000/XP/Vista
□注册费用：无 □未注册限制：无 □主页：无
□下载注册：http://down.cnzz.cn/info/51516.aspx

说明：一款可将当下各种不同类型的下载链接地址进行相互转换的软件。软件支持将迅雷、网际快车、QQ旋风、RayFile和BitComet的专用下载链接转换为普通地址，同时也支持将普通地址加密为上述格式（BitComet除外）。具体使用时，只要从网页上复制地址（若是链接则右击其，选择“复制快捷方式”），“粘贴入”软件的输入区，再点击要转换的按钮，就能从输入区“复制出”目标格式的链接。

点评：目前国内下载环境中各种下载软件都争相“划地盘”，使用自己专用的下载链接。对于那些不爱安装多个软件、甚至讨厌某些软件的用户而言，这实在是件心烦的事情。不过有了这款工具（在同类软件中它的转换格式最为齐全），相信这方面的烦恼能有效降低一些。



在“复杂”的下载环境中，这是个好工具



对于常接触英文或其他语种文字的用户而言，掌上机+词典软件是最合适不过的搭配，随时随地查询。因此本期就向各位推荐一个各平台中好用的电子词典类软件。需要提前说明的是，以下软件中大部分都属于词库浏览类软件，其中可能只有基础的词库或是干脆就没装任何词库，但用户可自行制作、添加所需的词库文件，因此下载软件之后，请接着在网上搜索添加对应的词库文件。

■四川 黄路

MDict

□平台：PPC、SmartPhone（以下数据为PPC版） □版本：3.0
□大小：826kB □下载：http://www.3gfan.com/soft/94.htm

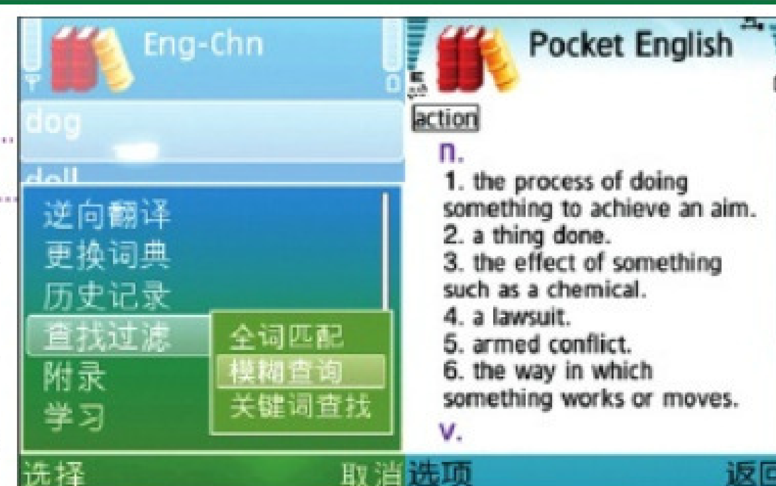
几乎是掌上机上最富盛名的词典软件。软件自身不带任何词库，但却提供了非常不错的查询功能。具体使用时需先载入字典，载入完成后即可像平常所有的词典软件一样直接查询。查询支持逐步提示，可使用模糊查询。查询页面的内容支持多颜色显示，并能够进行全文查找。不过，软件最出色的功能是类似于PC平台上的即指即译功能，开启软件后，会有一个置于顶层窗口的小图标，之后在任何界面碰到需要查询的词条，只要将其选定，再单击该图标，软件就会跳出小窗口，对该词条进行查询，若需详细解释，可跳转到主界面进一步查询。



主要特性：词库管理，优秀的页面显示功能，类PC的即指即译功能，非常丰富的词库资源（不一定是语言互译，还有百科全书、菜谱、唐诗等类词典查询资料文件）。

MSDict Viewer

□平台：S60v3 □版本：5.10 □大小：470kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/2784.htm



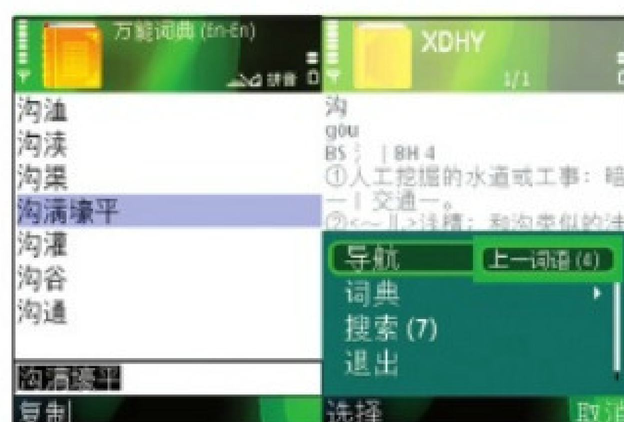
原本也是PPC上的一个知名词典软件，现已成功移植到S60系统，软件同样不带词库，安装词库时只要将词库文件拷贝到指定文件夹，软件就能自动识别。这款软件具有非常快的查询速度，并且占用内存小。软件具有多种配色方案可选，可自定义字体大小，其操作较为人性化，例如内置键盘、查询时可直接切换字典、设有查询过滤功能、支持通配符模糊查询、查询历史保留、能够在单词界面中添加自定义备注等。另外，软件还支持在词条解释中使用超链接，可链接不同的词条。

主要特性：查询速度快、占用资源低，软件操作人性化。

ABBYY Lingvo Dictionary

□平台：S60v3 □版本：1.2 □大小：405kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/4231.htm

来自于俄罗斯的一款词典软件，在国内又被称作“万能词典”或“灵悟词典”。软件支持所有LSD格式的词库文件，使用者可自建词库，或将第三方词库加入进来。该软件除速度快之外，最大的特色是在小小的界面中集成了对多词库的联动支持。当你在软件中安装多个词库，有时同一个词可在不同词库中查得，这时就能通过按键在不同的词库间切换查看。同时在各词库库之间，也可相互跳转查询，非常方便。软件可对词库进行管理，可设置某词库是否启用及其优先度设置。



主要特性：词库管理，词库之间的联动操作。

ZDic

□平台：Palm □版本：2.21 □大小：49kB
□下载：http://www.3gfan.com/soft/7.htm

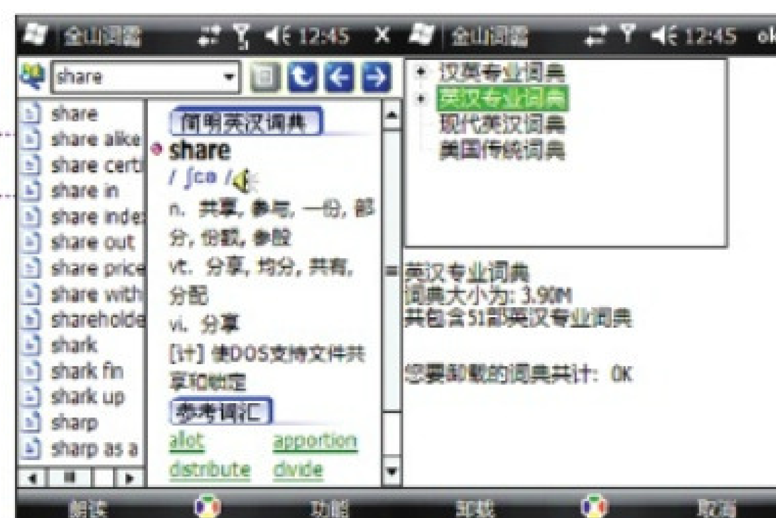
由国人开发的一款词典软件，同样不自带解释，使用时需安装第三方词库。之前在Palm系统上，最好用的词典软件之一是来自日本的KDic，长期以来该软件积累了大量词库资源，但在音标字体方面一直存在问题。ZDic在功能上借鉴了KDic的设计，可使用后者的所有词库，并且在后者的基础上添加了词语列表、词库优先度设置、跳转查询等实用功能，同时在音标问题上也给出了非常好的解决方案，目前兼容3种不同的音标格式。



主要特性：支持KDic词库资源，完整实用的词库功能。

金山词霸

□平台：PPC、S60v3、UIQ3.0、SmartPhone（以下数据为PPC版）
□版本：1.2 □大小：5.56MB □下载：http://www.skycn.com/soft/30877.html



PC上最为知名的国内翻译软件，在各手机平台上也有对应版本。PPC平台上的金山词霸继承了PC版本的基础界面与功能，使用过PC版的用户很快就能上手。软件安装后自带词库，并且可自行添加新的词库资源。在功能方面，软件支持屏幕取词（通过热键取词，有小窗口和跳转主界面两种方式）、安装语音文件可单词发音。相比于同类软件，它保留了PC版的附录以及生词本功能，后者对于那些想学习英文的用户非常有帮助。

主要特性：功能完整，界面延续PC版的亲切风格；实用的屏幕取词和生词本功能。



本期推荐文章

征稿启事

选题要求

软件、硬件、网络技术、数码产品等方面的心得或实用技术。要求叙述清晰并能符合多数人的使用习惯，软件、网络方面投稿应避免罗列条目或介绍功能。欢迎DIY及挑选各类数码产品的心得体会，细节部分应配图说明。

投稿规范

字数2500字以内，采用文本配图的模式，文字推荐采用纯文本格式，图片要求采用通用格式（如BMP、TIF、JPG等）。来稿请留下作者真实姓名、通讯地址和邮政编码，最好给出QQ、MSN等线上联系方式及备用E-mail地址。如希望用笔名发表文章，请在来信中明确说明。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn，来稿请在邮件标题中注明“应用心得投稿”。

在线漫画也能轻松下载

■四川 Apple

现在有很多漫画网站提供在线漫画服务，但想下载时就只能一张张保存，其实只要借助MangaDowner就能批量下载在线漫画（下载地址：http://www.tortinita.org/Release/MangaDowner.zip?nocache=34374083）。

MangaDowner是一款绿色软件，下载后无需安装，直接执行MangaDowner.exe即可运行程序。

1.软件设置

下载之前，首先需要对软件进行相应设置。点击菜单栏的“设置”按钮，设定文件保存位置、线路和LST文件风格等。如果访问的站点需要用户名和密码登录，那么还需填写相应的用户名和密码（图1）。



小提示：LST是一种特殊的文件格式，其中包含了图片的实际链接地址，可以复制单个地址粘贴到浏览器观看，也可以导入到下载软件（迅雷、网际快车等）进行批量下载。

2.输入地址

以从迅雷动漫频道下载火影忍者漫画为例，首先点击菜单栏的“主界面”，将漫画地址（http://anime.xunlei.com/book/823/）粘贴到“URL”栏中。点击“分析”按钮，MangaDowner会在“目录列表”中列出漫画目录（图2）。



3.下载漫画

在火影忍者目录下的“第464话”前打勾，接着选择“调用快车”或“调用迅雷”进行下载。当然你也可以选择“使用程序自动下载”，让MangaDowner自行下载。如果选择多个漫画目录，MangaDowner会分别建立相应文件夹方便我们查看。下载完成后，在MangaDowner安装根目录下进入“down”文件夹，就可以看到已下载的漫画。

小提示：当想一次看完某本漫画时，建议使用快车或迅雷下载，这样所有的漫画会下载到同一个文件夹，便于观看。当你想分卷看完某本漫画时，建议使用程序自动下载，程序会按照目录分类下载到不同文件夹，便于收藏。当漫画页数超过1000页时，最好不要使用快车或迅雷下载，否则会导致崩溃。软件默认的下载重试次数是5次，当网络连接不好时，软件会跳过一些章节，降低下载效率，这里可作适当调整。

4.收藏漫画

如果你很喜欢火影忍者这样的漫画，点击“加入到收藏”将其添加到“收藏”中。这里可以查询漫画的“状态”，如“连载中”或是“已完结”。同时系统还会显示漫画最后更新的时间，让我们无需登录网站即可知道最新的漫画资讯（图3）。



用Foxmail当QQ邮箱“遥控器”

■山东 贾培武

许多人都使用QQ邮箱收发和管理邮件，然而每次登录QQ邮箱页面进行操作有些不太方便。其实可请Foxmail为你的QQ邮箱当“遥控器”，这样只要启动Foxmail即可操纵QQ邮箱服务器上的邮件了。

一、IMAP协议遥控探源

许多人都知道POP3协议，而不太了解IMAP协议。POP3协议能够让用户将邮箱服务器上的邮件下载到本地，然后离线管理邮件，但在邮件客户端的操作是不会反馈到服务器上的。比如通过电子邮件客户端收取了QQ邮箱中的3封邮件并移动到其他文件夹，这些操作不会影响到服务器上的文件。这就是说，QQ邮箱服务器上的这些邮件没有同时被移动。与POP3类似，IMAP（Internet Message Access Protocol，互联网邮件访问协议）也是一种邮件获取协议。与POP3不同的是，电子邮件客户端的操作都会反馈到服务器上，对邮件进行的操作（如移动邮件、标记已读等），服务器上的邮件也会做相应的动作，这就是说，IMAP是“双向”的。IMAP可以只下载邮件的主题，只有真正需要时才会下载邮件的所有内容。

二、开启QQ邮箱的IMAP服务

默认情况下QQ邮箱没有开启IMAP服务，要遥控QQ邮箱的邮件，需要你先行开启QQ邮箱的IMAP服务，具体操作如下：



1.登录QQ邮箱，单击“设置”，然后单击“账户”（图1）。

2.向下滚动屏幕，找到“开启IMAP/SMTP服务”选项，并单击以选中其前的复选框，然后选中其下的“收取‘我的文件夹’”“收取‘QQ邮件订阅’”“收取‘垃圾箱’邮件”和“SMTP发信后保存到服务器”前的复选框（图2）。

3.单击“保存更改”按钮。

三、Foxmail新建邮箱账户

现在，你就可以在所用的电子邮件客户端软件如Outlook Express、Outlook和Foxmail等中建立你的QQ邮箱账号了。以下就以Foxmail为例，说一说为QQ邮箱建立新的账户的具体操作：



1.启动Foxmail，单击“邮箱”菜单，然后单击“新建邮箱账户”（图3）。

2.输入你的电子邮件地址和密码，对于@qq.com的邮件地址，仅输入@前面部分即可；对于@vip.qq.com的邮件地址，需输入完整的邮件地址。其他选项保持默认，然后单击“下一步”按钮（图4）。



3.在“接收服务器类型”后的框中，选择“IMAP”；在“接收邮件服务器”框中输入“imap.qq.com”；在“发送邮件服务器”框中输入“smtp.qq.com”，然后单击“下一步”按钮（图5）。实际上，Foxmail能够智能化地自动进行上面的设置，如果Foxmail默认设置不正确，请按上述将它们更改为正确的设置。





4.单击“完成”按钮（图6），然后单击“确定”按钮结束配置。



这样一来，在新建的邮箱账户中就可以看到你的QQ邮箱中的邮件了（图7），它们和你登录QQ邮箱页面看到内容完全一致。以后在Foxmail的该账户中操作时，QQ邮箱服务器上的邮件会同步进行。P

Skype巧变远程视频监控器

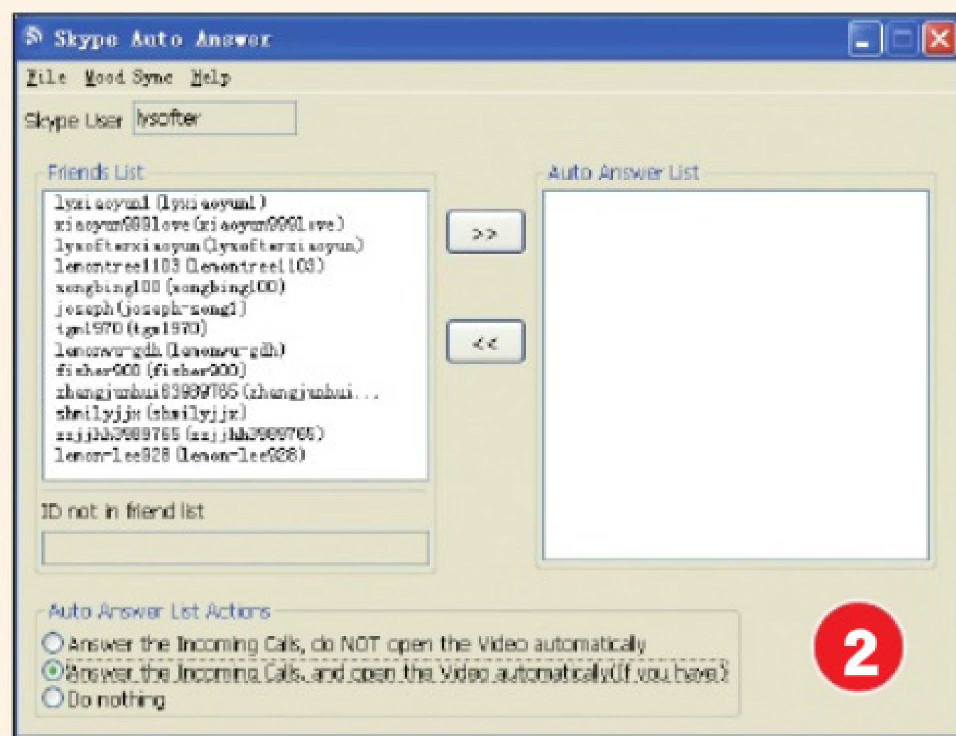
■河南 花的神明

虽然现在有不少远程视频监控软件，但操作和配置比较复杂，并且往往需要付费。Skype是很常用的聊天软件，提供了较好的视频聊天功能，使用SkypeAutoAnswer这款独特的软件与之配合，不管在任何地方，只要在Skype中向预设用户发送视频连接请求，即可自动开启目标机的摄像头来实时查看其周围的情况了（下载地址：http://skypeautoanswer.googlecode.com/files/SkypeAutoAnswer_0.0.3.zip）。

假设需要在办公室中开启家中电脑的摄像头，而家中使用“Home_user”账户登录Skype。首先应在家中电脑上执行SkypeAutoAnswer，此后Skype会弹出“SkyAutoAnswer.exe想使用Skype”的提示（图1），点击“允许访问”按钮即可激活该软件。

在SkypeAutoAnswer主窗口中的“Skype User”栏中显示了当前Skype用户名称（图2），在“Friends List”栏中显示所有好友名称。选择你在办公室使用的Skype账号名后点击“>>”按钮，即可将其添加到“Auto Answer List”列表中，此列表中的好友向本机的Skype发送连接请求时，Skype可以自动应答。





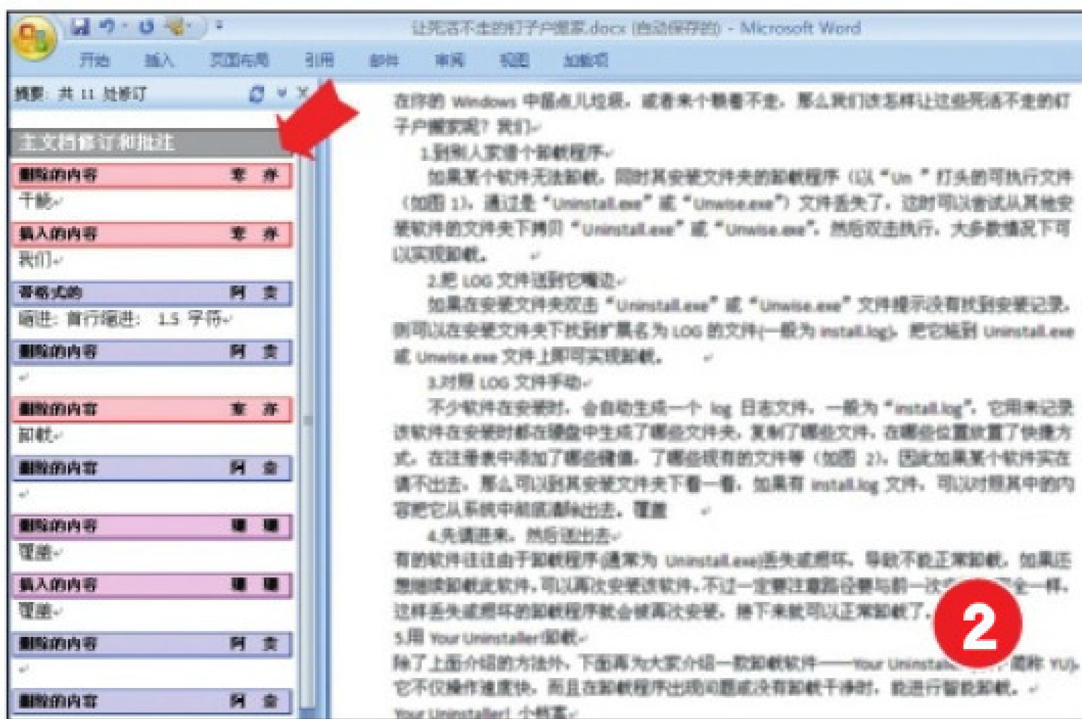
在“Auto Anser List Actions”栏中选择“Answer the Incoming Calls, and open the Video automatically (If you have)”，该项表示预设好友向本机发送通话请求时，可以自动打开本机摄像头显示视频聊天界面。这样就可以在办公室打开Skype，使用预设账户向家里的Skype账户发送通话请求，SkypeAutoAnswer会自动开启其视频聊天界面，以达到监控家里情况的目的。注意SkypeAutoAnswer可能和Skype 4.0.0.206版本存在问题，建议使用Skype的其他版本。P

别让Word 2007泄漏自己的隐私

■甘肃 杨兴平

你是否注意到，我们常用的Word、Excel等文档会泄漏创建者的隐私信息，比如打开一篇Word文件，点击Office按钮，选择“准备→属性→高级属性”，如图1所示，这篇文档的作者、单位等信息就一览无余了。另外，有经验的计算机用户还可以通过Word的批注、修订等获得创建者的一些信息，如图2所示，这些批注和修订显示了参与修改这篇文档所有人员的姓名。





如果你不想公开自己的信息，可以在共享自己创建的文档之前删除隐藏在文档中的隐私信息。

1.打开要检查是否存在隐藏数据和个人信息的Word文档。

2.单击Office按钮，点击“另存为”，然后在“文件名”框中键入一个名称以保存原始文档的副本。

提示： 在删除隐私数据和个人信息前，最好对原始文档进行备份，因为这种删除是不可逆的，无法通过单击“撤消”来恢复被删除的内容。

3.在原始文档的副本中，单击Office按钮，指向“准备”，然后单击“检查文档”。

4.在“文档检查器”对话框中，选中相应的复选框以选择要查找的隐藏内容类型（图3）。





5.单击“检查”开始查找，结束后，Word以感叹号警示检查结果（图4）。

6.审查检查结果，对于要从文档中删除的隐藏内容，单击其检查结果旁边的“全部删除”，即可删除文档中的隐私数据和个人信息。P

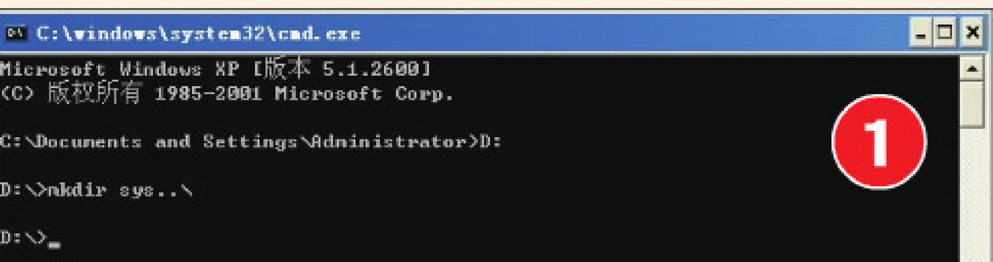
免费打造“隐私”文件夹

■四川 Apple

在当今信息时代，保护个人隐私已经成为每一个电脑用户的必修课。下面笔者为大家介绍一种简单的方法，无需借助任何软件，就能在WinXP中打造一个别人既不能访问又不能删除的“隐私”文件夹。

一、建立文件夹

下面以在D盘创建一个名为“sys.”的文件夹为例进行说明。单击“开始→运行”，在对话框中输入cmd并回车。打开对话框后输入“D:”回车转到D盘，接着输入“D:\mkdir sys..\”，注意文件夹名后有2个小数点（图1）。大家可能会问为什么不能直接在Windows下直接建立“sys.”文件夹，这是因为在



Windows下建立的文件夹其名字中最后一个字符如果是“.”，Windows会自动忽略该字符，所以无法在Windows下直接建立“sys.”文件夹。

提示：“mkdir”是“md”的完整形式，作用完全相同，上面可以简化输入为“D:\md sys..\”。删除文件夹时可以使用“rd”替代“rmdir”。

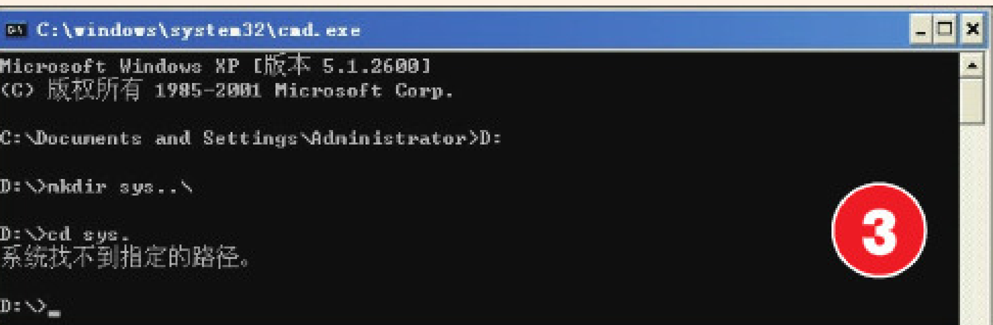
二、访问文件夹

打开D盘会看到一个名为“sys.”的文件夹，双击该文件夹系统会提示无法打开（图2）。在命令提示符窗口下输入“cd sys.”，系



统会提示找不到指定的路径（图3）。复制或移动该文件夹，系统会提示无法执行操作。

提示：不能打开文件夹，是因为其真实路径是“D:\sys..\”，但是在资源管理器中，文



件名变成了“sys.”。当我们试图打开它时，系统实际上打开的是“D:\sys.\”，由于该文件夹并不存在，所以系统会报错，不能删除也是这个原因。

那么这种文件夹应如何访问呢？有以下三种方法：

1.在命令提示符窗口中输入“start D:\sys..\”，系统会打开一个新的窗口显示该文件夹中的内容。

2.依次单击“开始→运行”，在对话框中输入“D:\sys..\”也可以打开该文件夹。

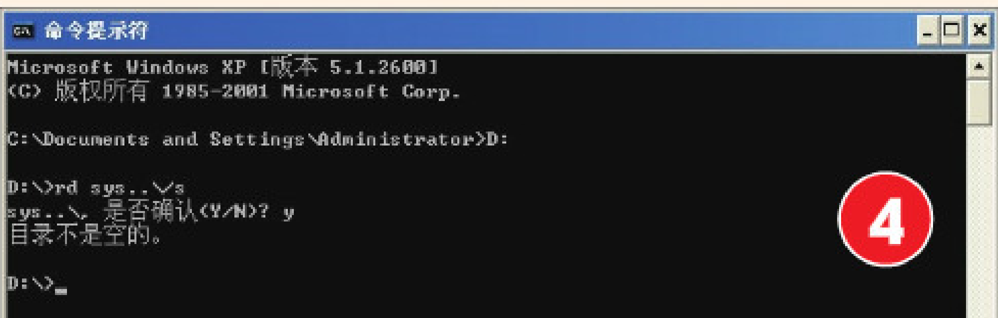
3.在“sys.”文件夹的同目录下，建立一个名为“sys”的文件夹，即可访问“sys.”文件夹。

三、使用文件夹

建立完成后，我们可以向“sys.”中拷贝任何文件，如果采用上面的第三种访问方式，即创建一个名为“sys”的文件夹，那么向“sys.”文件夹拷贝的文件在“sys”文件夹中也会出现，删除“sys.”文件夹中的文件，在“sys”文件夹中也会被删除。该文件夹的作用远不止这一个，在命令提示符中键入“md sys...\”再建立一个名为“sys..”的文件夹，复制一个“sys.txt”文件和一个“folder”文件夹（其中包含一个“sys.txt”文件）到“sys..”文件夹中，接着删除“sys”文件夹。这样一来，双击“sys..”文件夹能进入，而双击“sys.”则不能。在命令提示符窗口下，“sys.”和“sys..”文件夹均无法进入。“sys..”文件夹中的“sys.txt”文件可以直接打开，而“sys..”文件夹下“folder”中的“sys.txt”文件却无法直接打开。这样相当于“加密”了“folder”文件夹，在命令提示符窗口下无法访问该文件夹，在Windows资源管理器下虽然可以进入该文件夹，但无法查看其中文件。也就是说，只要没有“sys”文件夹存在，“folder”里的文件就是安全的、不可访问的。（注：要保证“sys..”文件夹可以正常访问，“sys.”文件夹是不能删除的）

四、删除文件夹

如果文件夹是空的，在命令提示符中输入“rd sys..\”即可删除文件夹。如果文件夹中已存入数据，则要先使用“rd sys..\/s”命令将指定目录文件夹清空（图4），才能将空文件夹删除。



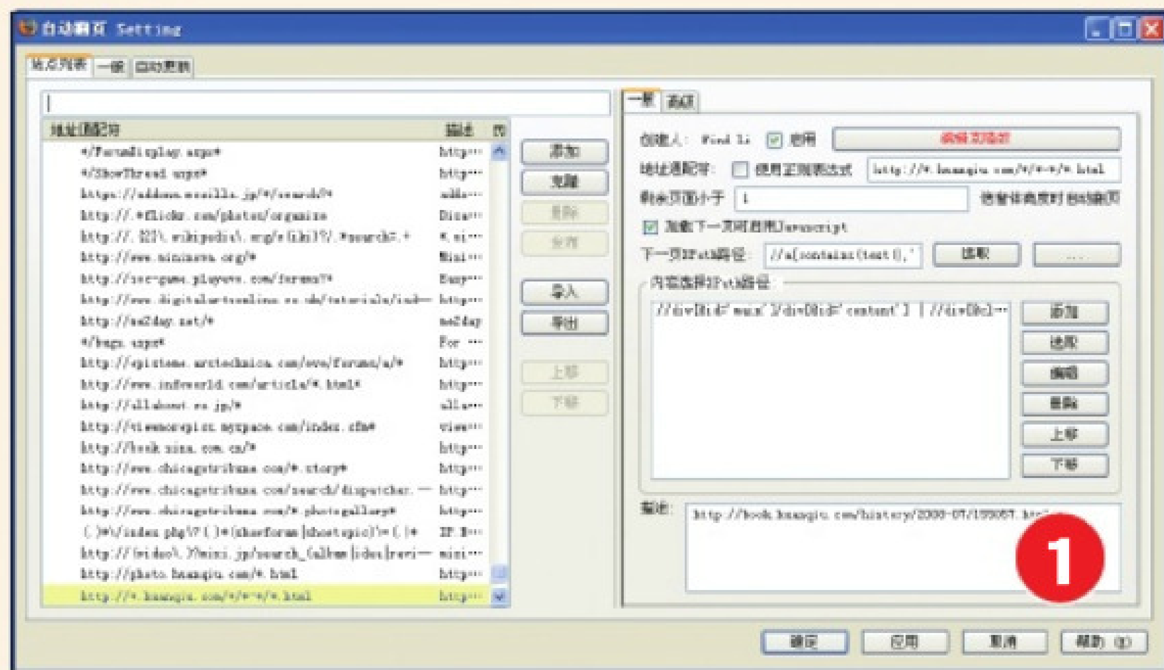
为什么带“.”的文件夹会有这么大的“魔力”呢？其实是利用了一个不合法的文件名来建立了一个特殊的文件夹，这样不仅可以防止别人误删文件，还可以将一些重要资料存放其中，达到另类加密的效果。

巧用火狐将网页彻底“看穿”

■河南 花的神明

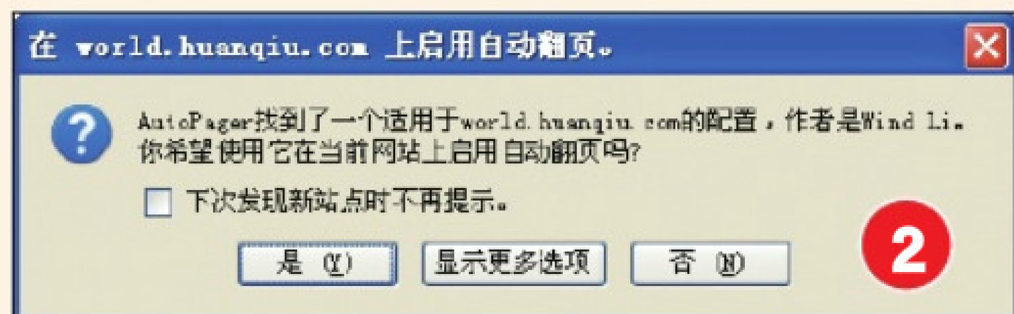
当浏览一些网页时，往往发现其网页结构是分页的，必须点击对应的页号链接才能浏览对应的分页内容，这样的操作让人十分厌烦。通过使用Autopager这款独特的插件，就可以让FireFox将所有的分页完美整合在一起（下载地址：https://addons.mozilla.org/en-US/firefox/addon/4925）。

在FifeFox的工具栏中点击Autopager按钮右侧的下拉按钮，在弹出菜单的底部勾选“启用”，激活其自动导航功能。Autopager插件自带了大量的网页路径导航模板，其中包含很多国内的网站，在其菜单中点击“设置”，在设置窗口（图1）的“站点列表”面板中显示其预设的的网站导航模板。在“自动更新”面板中的“自动更新站点配置”列表中可以选择模板更新的类型，让Autopager自动更新网页导航模板。



例如打开环球网的一个新闻网页，本来该新闻分为5页，当打开该页面后，Autopager可以自动对该网页的导航机制进行检测，如发现了该网页的路径导航信息，在提示窗口（图2）中点击“是”按钮即可启动对应的路径导航机制。之后在Autopager菜单中点击“立即加载→所有页”，稍后Autopager即可将全部页面整合在当前页面中。

当然，Autopager无法包含所有网页的路径导航信息，对于“陌生”的网页来说，我们完全可以自己动手来设计其路径导航信息。在FifeFox中打开目标网页，在Autopager菜单中点击“Xpath工具→创建Xpath路径”，在窗口左侧显示路径创建面板，在其工具栏中点击“自动识别”按钮，Autopager即可自动产生红色选择框，将其拖动到页面原始导航栏中的“上一页”或者“下一页”等导航链接上，Autopager即可自动分析并确定其路径导航格式，并在窗口左侧显示其具体的路径信息，之后点击路径创建面板中的绿色对号按钮，输入设计者的名称后，即可完成该页面的路径导航设计操作。



为U盘打造一个“开始”菜单

■甘肃 杨兴平

U盘是我们常用的移动存储设备，尤其是大容量U盘，我们可以使用它存储更多的文档和绿色软件。但随着文件数量的增加，组织和管理就成为问题了。图1是Windows的“开始”菜单，在该菜单上，我们可以打开图形或音乐文件夹，也可启动程序。能不能也为U盘上的文档和程序制作这样一个菜单呢？CodySafe可以做到（下载地址：http://xunlei2.greendown.cn/2008o9gd//200909/CodySafe_Setup.exe）。

一、文件操作

1.双击CodySafe安装程序，软件会自动识别插在电脑上的U盘，并把程序所需文件都复制到U盘中。



2.安装后，CodySafe会在U盘中创建Music、Pictures、Videos、Documents四个文件夹，分别用来保存音乐、图片、视频和其它文件，你可以把U盘上的文件分门别类地保存在这些文件夹中。

3.CodySafe不会在电脑上创建启动程序的快捷方式，要启动它可在“我的电脑”中打开U盘，然后双击“StartCodySafe.exe”。如图2所示，这是笔者U盘的CodySafe界面，点击音乐、图片、影片、文件等按钮，可分别打开U盘上的Music、Pictures、Videos、Documents文件夹。



二、程序操作

要像在Windows的“开始”上那样启动程序，需先添加程序。

1.在系统托盘点击CodySafe图标打开CodySafe界面，点击“选项”，然后再点击“程序管理”。



2.如图3所示，在“新增应用程序”选项卡，点击“浏览”查找U盘上的程序即可添加程序。

3.在“程序管理员”选项卡，可删除已添加的程序或修改程序的名称等。



4.在“自动启动管理员”选项卡，可以把添加的程序设置为自动启动，这样当点击CodySafe时，这些程序就会随CodySafe自动启动。

5.添加的应用程序将显示在CodySafe的界面上。以后只需点击系统托盘中CodySafe图标打开CodySafe界面并选择相应的程序即可（图4）。

轻松制作DVD精选集

■河南 李楠

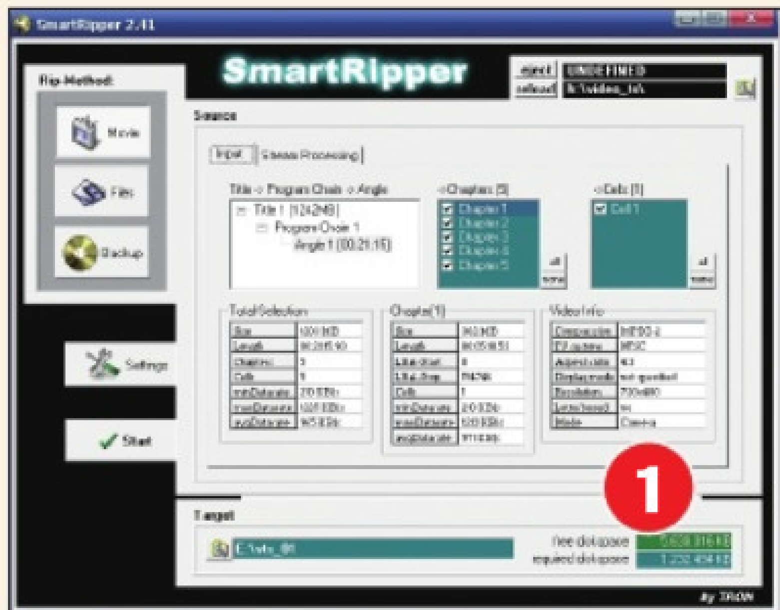
作为音乐爱好者，相信大家都收藏了许多歌手的MV专辑，大多是DVD光盘，其实我们可以将不同歌手的经典歌曲提取出来，制作自己的MV精选集。

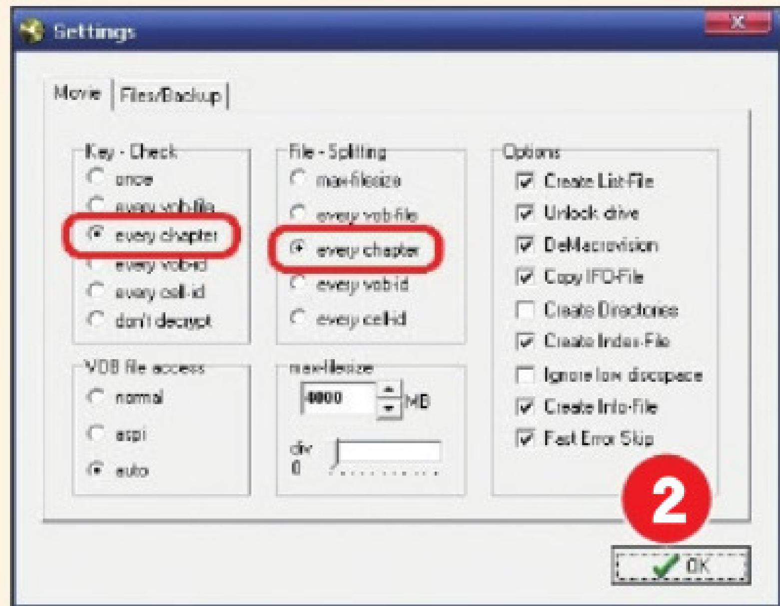
一、提取VOB文件

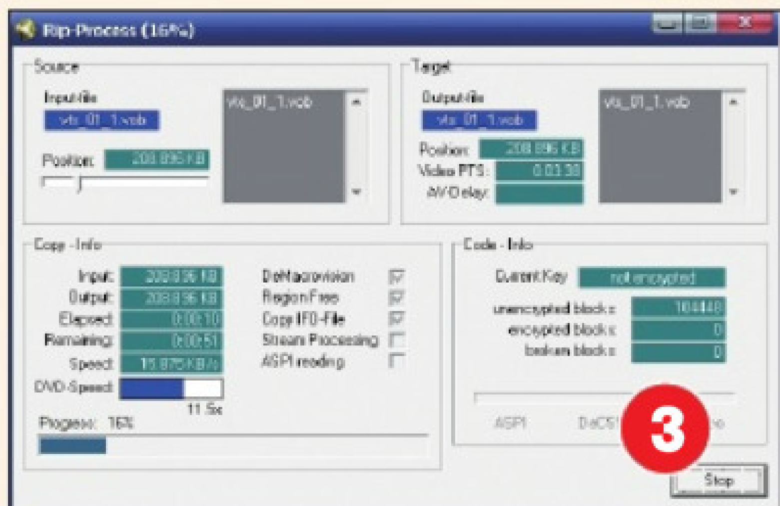
使用软件：SmartRipper

软件特点：功能强大，快速无损提取VOB文件

首先将需要提取的DVD光盘放进光驱（如果是DVD镜像文件，可以用虚拟光驱将镜像载入），运行SmartRipper。软件会对光盘进行分析，显示光盘的相关信息（图1）。点击“Settings”,在“Movie”选项卡里，将“Key Check”和“File splitting”选项，选中“every chapter(分章节提取)”（图2）。保存设置后，回到软件主界面，在“Target”中设置输出目录，再点击“Start”按钮，即开始提取VOB文件（图3）。提取完成后，在输出目录里可以看到以“vts_01_1.vob”命名的文件(图4)，这就是DVD光盘中每首歌曲的单个文件了。重复以上操作，将其他歌手的歌曲也提取到硬盘上。







二、编辑制作DVD光盘

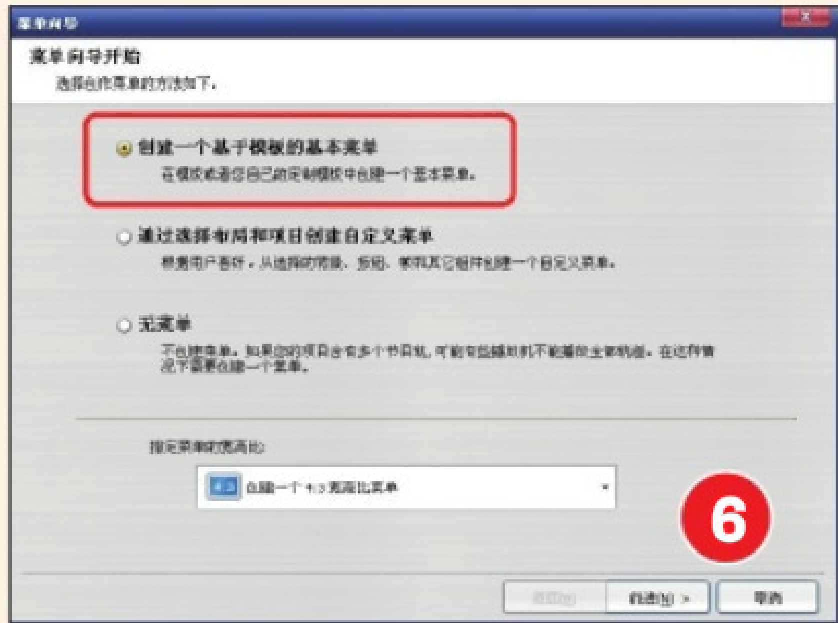
使用软件：TMPGEnc DVD Author 3

软件特点：操作简单，各项参数设置详细

执行TMPGEnc DVD Author 3，点击“新建项目”（图5），在“输入”页中，单击“添加文件”，选取之前提取的VOB文件。这时软件会弹出提醒对话框，选“是”。添加完成后，进入“菜单”页，点选“创建一个基于模板的基本菜单”（图6），在“菜单模板”中选择一个自己喜欢的模板。其中的“菜单结构设置”和“回放设置”选项，大家可根据需要进行设置。最后在“编辑页”修改“节目轨标题”和“章节的名称”等相关内容，通过查看“模拟”页，来确定菜单设置是否满意，在“输出”页中，选择输出文件或是刻录光盘。完成后的光盘为标准DVD格式，既可以在电脑中播放，也可以在普通家用DVD播放机中播放，非常方便。P







五笔拼音英文轻松切换

■广东 LX

许多公用的电脑为了满足用户不同的输入方式安装了多种输入法，在使用中不免带来输入法切换的麻烦。现在很多使用拼音输入的用户都选择搜狗拼音，其实只要在电脑上安装一个搜狗五笔输入法，就可以完美解决拼音和五笔用户共用电脑的问题。

搜狗五笔输入法安装好默认为纯五笔输入方式，可在输入法工具条上点击鼠标右键查看，(图1)。当用户需要使用拼音输入时，只需选择“纯拼音”即可。其中的“五笔拼音混输”则适合初学五笔的用户使用。同时，对于一些不容易拆分的汉字，五笔用户可以通过切换为“纯拼音”方式，此时备选的汉字后面还会给出相应的五笔编码。图2是切换为“纯拼音”方式后输入“bai”（拜）的例子。另外，当用户需要输入英文字符或者英文标点时，只需要按一下“Shift”键即可，此时工具条上的“五”会变成“英”。P



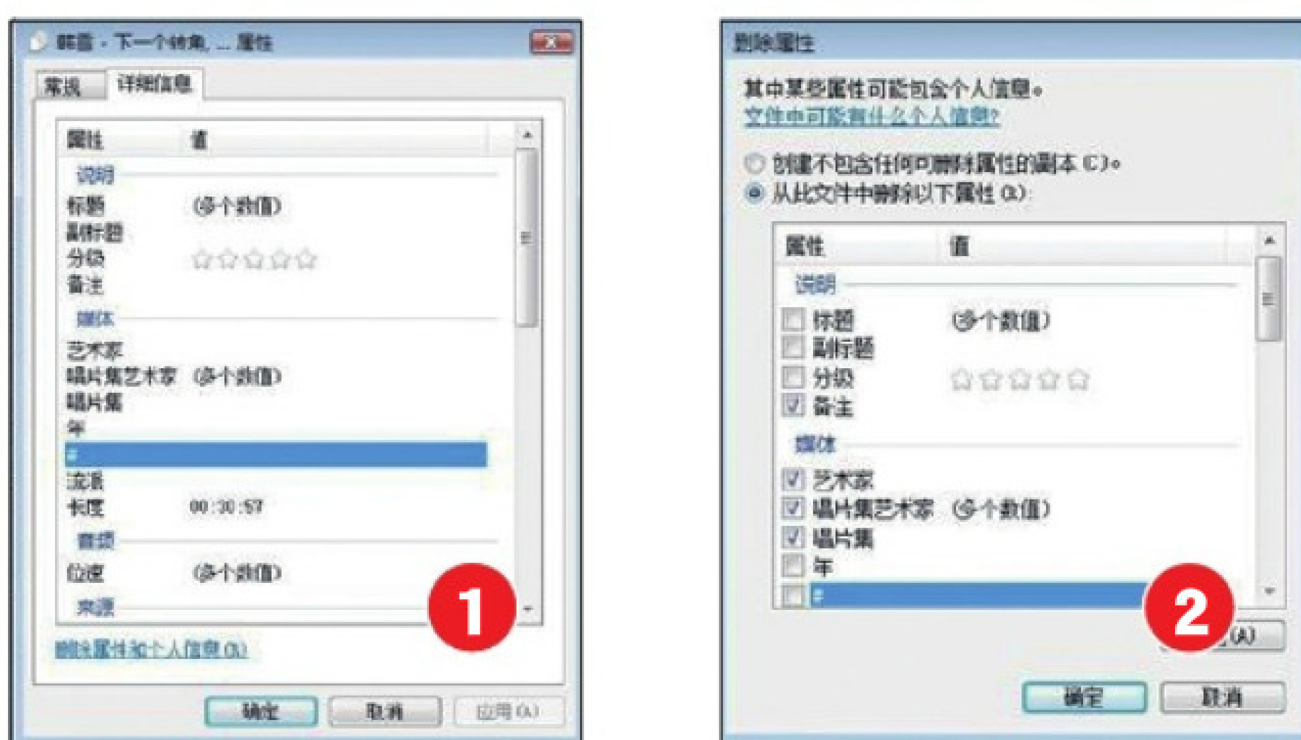




编者按：前几期介绍了各种实用小招式，许多读者都发现在自己电脑生活中其实有很多很实用的小窍门，欢迎你写出来发给大家看，来稿请在邮件标题中注明“一招半式投稿”。文字和图片要求用压缩包（RAR、ZIP等格式）作为E-mail附件发送，投稿信箱为Nova@popsoft.com.cn。

简单批量修改音乐信息 ■内蒙古 半江月明

网上下载的音乐文件往往被添加了网站信息，播放时总是显示它们，十分碍眼。其实用Vista/Win7系统自带的功能就可以批量删除它们。按住“Ctrl”选择多个需要修改的歌曲，点击右键选择“属性”，切换到“详细信息”选项卡（图1），点击“删除属性和个人信息”会打开删除属性对话框（图2）。首先选择“从此文件中删除以下属性”，然后在下面勾选需要删除的信息类别，点击确定，这些信息就被批量删除了。类似的，对于一些有相同信息的歌曲，可以在图1所示的对话框批量输入信息，比如歌手名或专辑名。



用Ascgen dotNET轻松制作ASCII艺术作品 ■湖北 南湖秋水

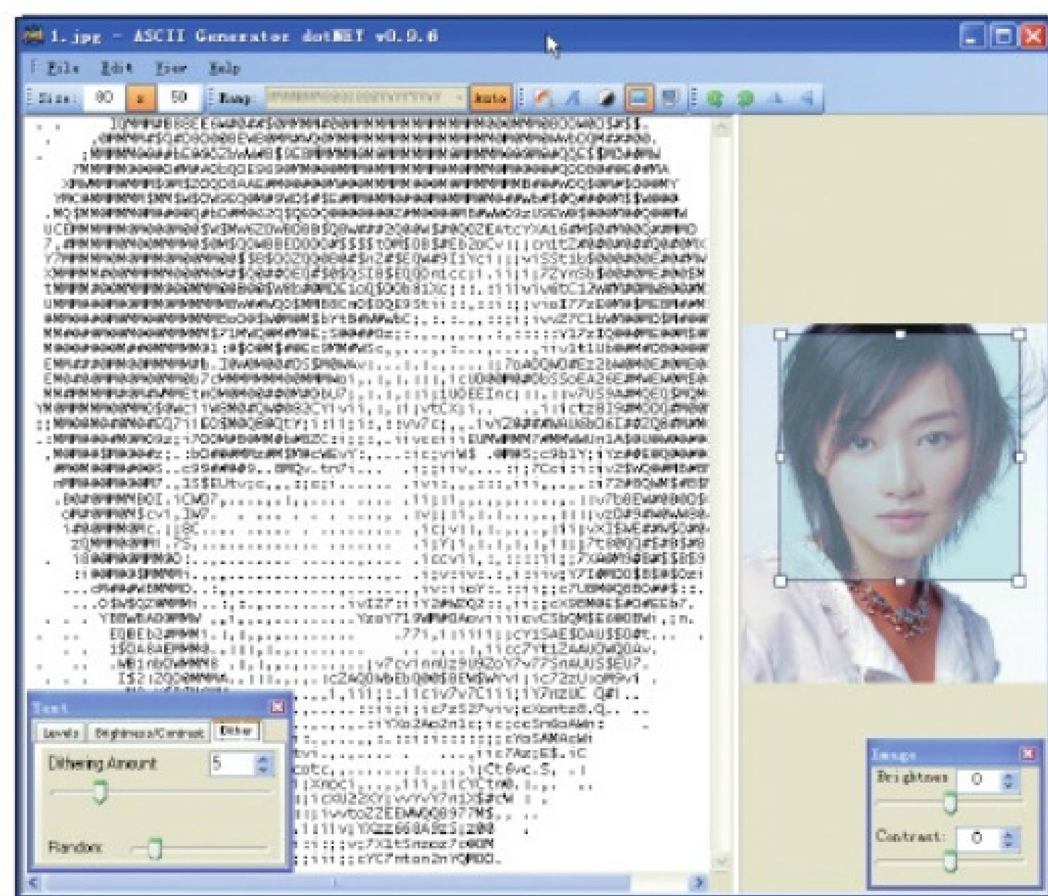
在网上经常能看到一些以数字和符号组成的ASCII艺术作品，其实制作起来非常简单，只需使用类似“Ascgen dotNET”这样的工具就可以，方法如下：

1.下载Ascgen dotNET（http://ascgendotnet.jmsoftware.co.uk/download），解压后无需安装，直接可以执行（**注：系统中需安装有Microsoft .Net Framework 2.0**）。

2.启动Ascgen dotNET后，在程序的主界面点击“File→Load Image”，导入原始图片（如下图）。

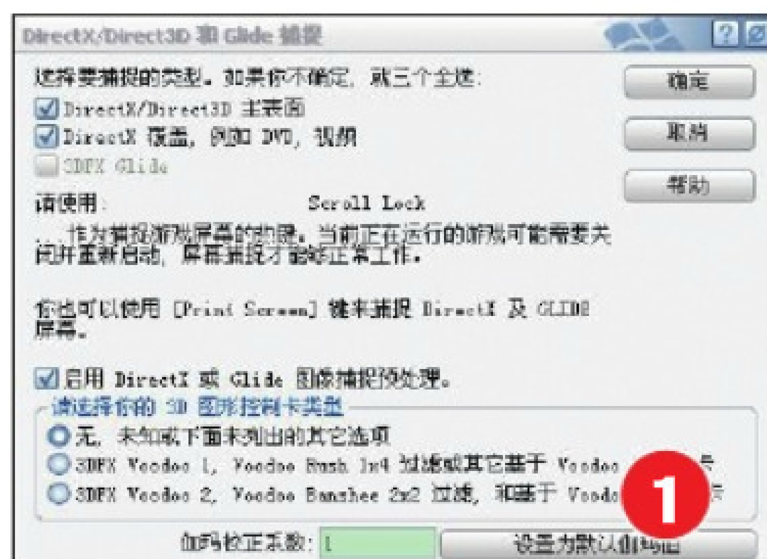
3.用鼠标在窗口的右部窗格中选择原始图片，调整生成图像的显示区域，然后调节生成图像的颜色、明暗、对比度等视觉参数。该软件还提供了缩放、旋转、翻转等简单的图形操作，也可以改变生成图像中的ASCII字符的字体、字号等，这些操作可以在左部窗口中即时看到。

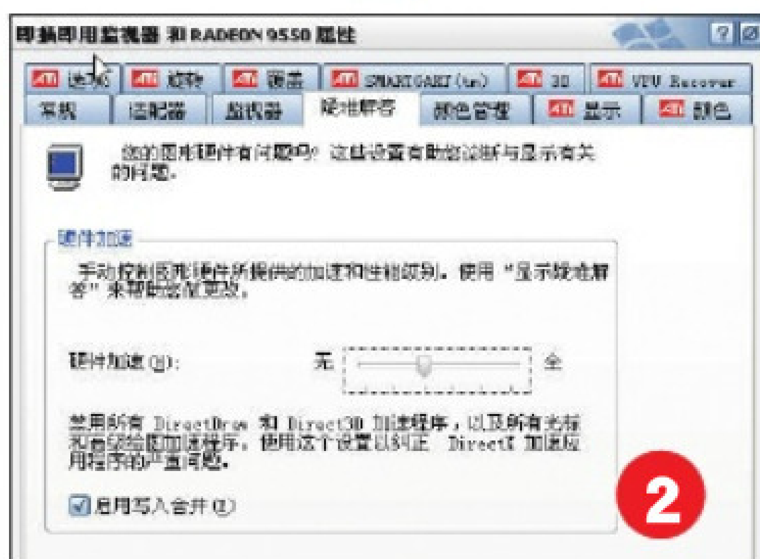
4.完成编辑后，点击“File→Save As”，导出ASCII艺术作品，可以选择生成的图像类型，包括颜色（彩色或黑白）、文件格式（图片、文本文档及HTML文件）。



解决视频不能截图问题 ■河南 安静的好人

最近用HyperSnap开启特殊捕捉（图1），对暴风影音播放的视频截图后发现播放区域是黑色。尝试用Snagit软件问题依旧，而暴风影音自带的截图工具点击后没有反应。解决方法之一是调整显卡高级设置里的硬件加速（图2），但调整后视频的画质大幅下降，因此截图效果也随之变得不理想。经过多次设置，在暴风影音的“播放→视频→视频设置”里不开启视频调节功能（图3），就能正常截图了。









客座专家 龚胜

关键词：Win7 固态硬盘

问：我有台笔记本电脑使用固态硬盘，操作系统为WinXP，使用一段时间后速度越来越慢，请问原因何在？而且我担心固态硬盘的使用寿命会比较短，请问换装Win7操作系统是否有助于解决这些问题？

答：随着固态硬盘慢慢普及，Win7也对该硬件提供了一些相应的优化措施。由于固态硬盘使用的闪存区块（Block）、页面（Page）和单元（Cell）必须首先擦除才能写入新数据，所以存在性能退化的问题。新的固态硬盘表现很好，但是使用时间长了就能感觉到性能有所下降。因此在Win7中，微软与固态硬盘厂商联合使用了一种名为"Trim"的机制。如果固态硬盘报告支持ATA协议数据集管理（DSM）命令里的Trim属性，文件系统就会在用户删除文件的时候要求ATA驱动向固态硬盘发出新的Trim操作指令，这样一来固态硬盘就可以避免把这个区块中的字节与对此区块后续写入所需的其他字节混合，从而减少擦除操作的次数，大大减轻固态硬盘"磨损"，从而在某种程度上缓解你所提到的问题。因此对于使用固态硬盘的笔记本电脑用户，最好将操作系统升级到Win7。

关键词：Win7 PC Safeguard

问：最近在电脑上安装了Win7英文版，看到"PC Safeguard"这个新功能，我知道这是与系统安全有关的一项功能，请问它的具体特点有哪些，应如何使用？

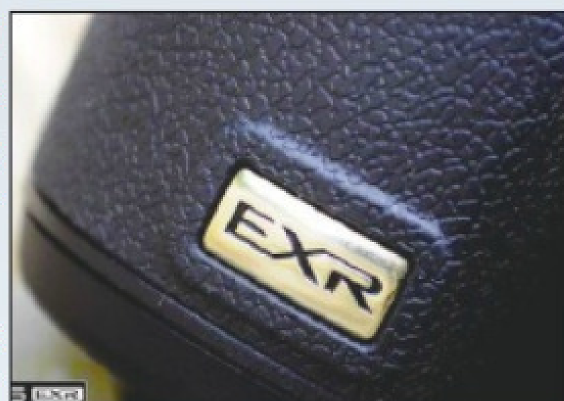
答：Win7中的"PC Safeguard"是一种全新的保护功能，通过它我们可以在系统中创建"Sandboxusers"，当以"Sandboxusers"身份登录到系统后，相当于是在一个虚拟只读环境中工作，所有操作痕迹都会在该账号注销后消失，给人感觉就像使用了还原卡一样。"PC Safeguard"对保障公用电脑的安全具有相当的实用价值。


对本地磁盘进行高级配置

为使用该功能，首先应通过控制面板进入"User Accounts and Family Safety"，再进入"Change an Account"，单击"Set up PC Safeguard"。在"Set Up PC Safeguard"配置页面选中"Turn on PC Safeguard"即可启用该功能。此外还可以单击"Local Hard disk drives（advanced）"对本地磁盘进行高级配置，包括对哪些磁盘分区进行锁定等，可根据需要进行设定。

关键词：EXR传感器 动态范围

问：我有一台外观时尚的卡片数码相机，日常拍摄效果还不错，但是在一些高反差场景中就很难拍摄到满意的照片了。比如拍摄晴空下的景物，如果天空曝光准确，则地面景物就会偏暗，反之亦然，请问如何解决这一问题？



EXR传感器颇有特色

答：普通数码相机由于感光器件特性限制，其对光线反差强度是有一定限制的。对于反差过大的场景，只能让其中部分景物获得正确曝光，导致图片高光或暗部细节丢失。要解决这一问题有两个方法，一是用手工方式对同一景物拍摄几张曝光不同的照片，然后在后期用Photoshop等软件进行合成，从而获得大动态范围的照片。但这一方法很麻烦，而且存在诸多限制。另外就是换用具备宽动态范围拍摄性能的相机。比如富士在其F200EXR相机上使用了一款很有特点的Super CCD EXR传感器，其中宽动态范围（DR）模式，相当于将CCD分解为两组600万像素各自进行不同曝光的处理，然后将拍摄的图像合并，从而获得无论从高光区域到低光区域都细节丰富的超宽动态范围照片，而不会有高光或低光细节丢失的现象。通过这一方法可获得800%的宽动态范围。但是拍摄像素也会降低到600万。

关键词：iZ3D 立体显示器

问：目前在游戏领域3D显示比较时髦，除了"3DVision"技术，请问"iZ3D"的技术有什么特点，目前有哪些游戏支持？

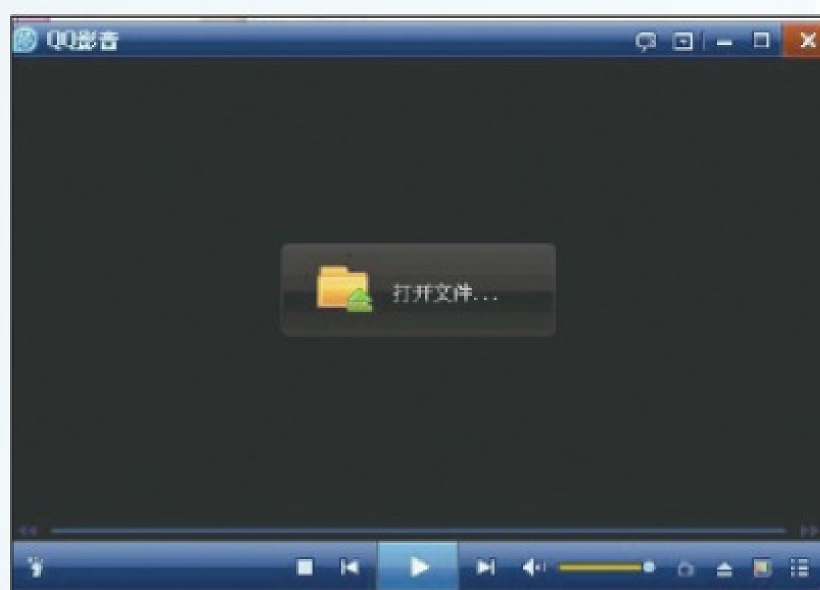
答：和3DVision一样，iZ3D也主要是一种软件技术，通过特殊的显卡驱动程序来实现三维立体效果。iZ3D还可以与专门的立体液晶显示器配合，透过内建的两层偏光面板，戴上偏光眼镜，再搭配有双输出接口（双DVI或DVI+D-Sub）的显示适配器，就能呈现出3D游戏里的立体景深，甚至还可感受到人物角色浮出屏幕的特殊效果。与通过红蓝眼镜在普通显示器上得到的立体效果相比，使用偏光技术实现的立体效果更加栩栩如生，而且画质自然，眼睛不会像用红蓝眼镜那么容易疲劳。目前《魔兽世界》《三国无双4》《生化震撼》等游戏都支持iZ3D技术。当然，iZ3D也可以将任何普通显示器模拟成一台具有立体显示功能的"红蓝立体显示器"。不过这属于较为传统的立体显示技术，虽然可仿真iZ3D三维效果，但色彩无法正常呈现，且长时间配戴会出现眼疲劳和头晕现象。


偏振立体眼镜

关键词：AVI文件　视频编码

问：我是个电脑新手，最近重装系统后下载的AVI格式影片几乎都不能正常播放，比如只有声音没有图像，或者没有字幕，还有些则完全无法打开。请问原因何在，如何解决？

答：这是很多电脑新手常问到的问题，这些“AVI”文件并非是能被Windows直接支持的普通“AVI”文件，而是采用了特殊编码格式（比如DivX、DVDRip）的影音文件，过去要正常播放这些文件很麻烦，需要安装相应的解码插件。而现在我们只要在系统中安装一款全能播放器（如暴风影音、QQ影音等），就可以很顺利地播放包括最新高清影片在内的绝大多数常见影音文件了。网上下载的DVDRip影片通常没有配套字幕，可以尝试在网上寻找相应的字幕文件，下载后只需将其放在与影片相同的目录下，把字幕文件和AVI文件取同样的文件名即可，注意不要改变字幕文件的扩展名。

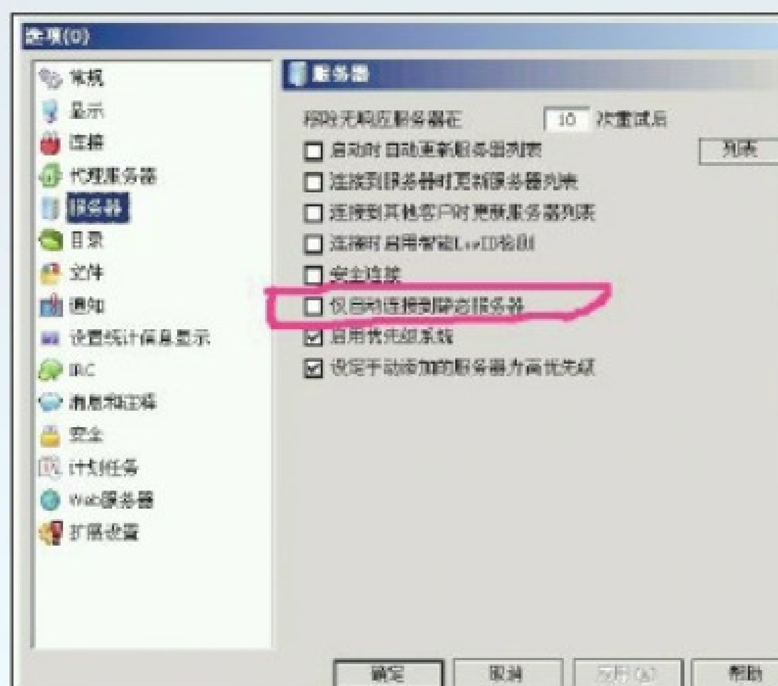


现在有很多全能播放器供我们选择

关键词：电驴　连接服务器

问：我在使用电驴（eMule）搜索电影时，系统总是打开浏览器进行搜索，还经常搜索不到想要找的电影，并时常连接不上服务器，请问这是为什么？

答：第一个问题可能是你在搜索时将搜索方式设置成了网页方式。应单击主窗口中的“搜索”按钮，在下面的“方法”下拉列表中选择“全局（服务器）”，然后再进行搜索便是直接在电驴中进行了。无法连接到服务器的原因可能有很多，比如服务器故障或太繁忙无法响应，同时确认你的服务器列表是最近更新的，此外还可能是防火墙和路由器设置不当造成的。最后还要注意检电驴设置，如果“选项→服务器→仅自动连接到静态服务器”这个选项被选中，同时列表中没有可用的静态服务器，电驴同样无法连接服务器。

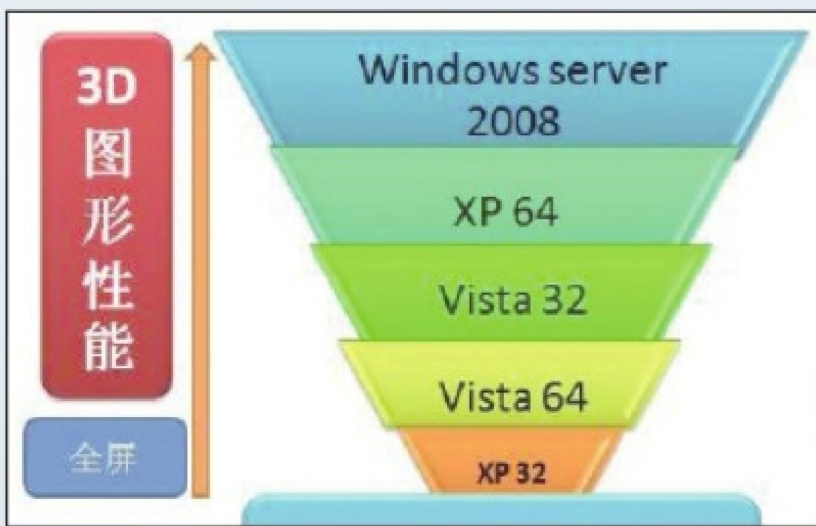

正确设置服务器相关选项

关键词：64位操作系统　设备驱动

问：我是游戏爱好者，也喜欢体验各种不同版本的操作系统，最近打算在电脑上安装64位的Vista操作系统，不知应注意些什么，在64位操作系统下，游戏性能会得到提高吗？

答：首先要明确一点，对于普通家庭电脑用户而言，目前没有必要将操作系统换为64位。主要原因有以下几点：一是正版的64位操作系统更贵。二是目前64位系统对很多纯32位应用程序还存在一些兼容性问题，至少不能充分发挥64位系统的优势。第三，也是最重要的一点，目前64位操作系统下的设备驱动程序比较匮乏，比如很多显卡都没有原厂的64位驱动，而且64位系统是根本不能兼容原来的32位驱动程序，这一点对游戏爱好者而言无疑是致命的。很多游戏在64位系统下根本无法正常运行，就更谈不上性能的提升的了。

那么在什么情况下我们需要安装64位的Windows呢？目前主要的一种情况就是在使用超过4GB（确切说是3.5GB）内存时，需要用64位系统才能发挥超大内存的全部功效。另一个情况就是必须使用某个64位软件时（通常这种情况会发生在服务器上，而不是普通的家用电脑），我们也只能安装64位系统。不过随着电脑内存容量越来越大，应用软件越来越复杂，像32位系统淘汰16位系统一样，64位操作系统普及将只是时间问题。



在硬件满足需求的前提下64位操作系统性能不错

关键词：Office文档　快速缩放

问：我是一名教师，在教学中常常需要缩放Office文档显示大小，并调整某些字体的大小。现在要在菜单点击很多下才能完成，请问如何能快速的实现这些操作？

答：使用带滚轮的鼠标可以快速缩放Office文档，具体操作就是先按住Ctrl键，再滚动滚轮，文档大小随之缩放。另外在文档中按下鼠标的滚轮，还可以自动滚动文档。要想快速增大或减小Word、PowerPoint等Office文档中的文字大小，首先选中要更改大小的文字，然后按下“Ctrl+Shift+>”即可快速增大文字，如果要减小文字，则按下“Ctrl+Shift+<”。

在使用Office软件时，我们要善于使用键盘及鼠标的快捷操作，以提高操作效率。除了上面介绍的快捷操作外，我们还可以使用键盘快速更改英文的大小写，比如选中想要更改大小的文字并按下“Shift+F3”，每次按下F3键时，文字格式将在全部大写、首字大写和全部小写之间切换等。

引领高效能计算时代
——英特尔酷睿i5处理器及P55芯片组主板深入测试

■晶合实验室 壹分

前言

2008年11月，英特尔正式发布了基于Nehalem架构的酷睿i7处理器，原生四核心设计和众多新特性使酷睿i7一举登上台式机处理器的性能王座，至今难逢敌手。但酷睿i7对玩家却显得可望而不可即，不仅处理器本身价格不菲，基于X58芯片组的主板动辄两三千元的价格也绝非主流消费者能够承受。因此尽管酷睿i7在高端市场“镇住了场子”，但对于主流玩家而言实际意义并不大，反倒是AMD的Phenom X4（四核心）和X3（三核心）处理器凭借同样的原生多核心和相对平实的价格在主流玩家中获得了大量支持。如何降低整体平台的采购价格并最大限度地保持性能优势，成为摆在英特尔面前的新课题。

事实上，英特尔对于这样市场状况早有准备，按照原定计划，酷睿i5处理器和P55/57系列主板芯片组将在2009年年底接替酷睿2和P45系列芯片组在主流市场中的地位。但由于AMD抢先推出了Phonem Ⅱ X3/X4系列处理器，英特尔不得不加快酷睿i5系列处理器和新芯片组的上市步伐，并于2009年9月初正式发布。由于P57芯片组尚未推出，因此目前用于搭配i5处理器的主板全部基于P55芯片组。按照英特尔的计划，搭配P55/57主板的平台成本将明显低于酷睿i7和X58主板，定位于逐渐接替目前的酷睿2四核心处理器，并与AMD的Phenom Ⅱ X4 9XX系列处理器争夺中高端市场。

首批面世的酷睿i5处理器仅有i5 750一款，同时也是已公布的i5系列的顶级型号，它采用与i7相同的Nehalem架构，相同的45nm制造工艺，在功能和其他技术规格上也与i7处理器有许多相同之处，不过为了降低成本和划分产品线结构，i5处理器并没有全盘继承i7，而是有所取舍，内核设计有不少变化。这也令许多玩家担忧酷睿i5处理器的前途。那么究竟酷睿i5和P55芯片组表现如何？新平台有什么样的变化？是否有足够的实力在中高端市场立足？



酷睿i7处理器


酷睿i5 750处理器

演进与取舍之道 酷睿i5处理器架构解析

众所周知，酷睿2 Q8200等处理器虽然是四核心设计，但实际上只是把两个酷睿2处理器的核心封装在一起，并非原生四核心设计。它可以看做是英特尔在完成原生四核心方案之前的权宜之计，四个核心通过狭窄的前端总线（FSB）处理数据导致效率降低、数据延迟提高，因此在酷睿2四核心处理器上甚至无法实现2+2=4的效果。

而Nehalem架构则是原生四核心设计，为了充分满足四核心的性能需求采用了全新的QPI（QuickPath Interconnect，快速通道互联）总线进行数据通讯，其理论速度可提高5倍。Nehalem架构还引入了超线程（HT）、分支预测等级化等新技术，增加了新的三级缓存（L3 Cache）并集成内存控制器（IMC），直接支持DDR3内存。除此之外，还增加了SSE4.2指令集、Turbo Mode（内核加速模式），并改进了缓存层次体系和循环流，提高了虚拟化速度等。酷睿i5处理器采用了与i7相同的Nehalem架构，相比奔腾4的NetBurst架构到Core微架构的巨大变革，Nehalem架构则来自于对Core微架构（Core Microarchitecture）的改进和优化，仍然保留着4指令宽度的解码、重命名和撤销等内部技术特征。

虽然同为Nehalem架构，但i5的核心代号是Lynnfield，而i7则是Bloomfield，那么它们的异同之处在哪里呢？



酷睿2四核心处理器仅仅是简单地将两个双核心处理器封装在一起

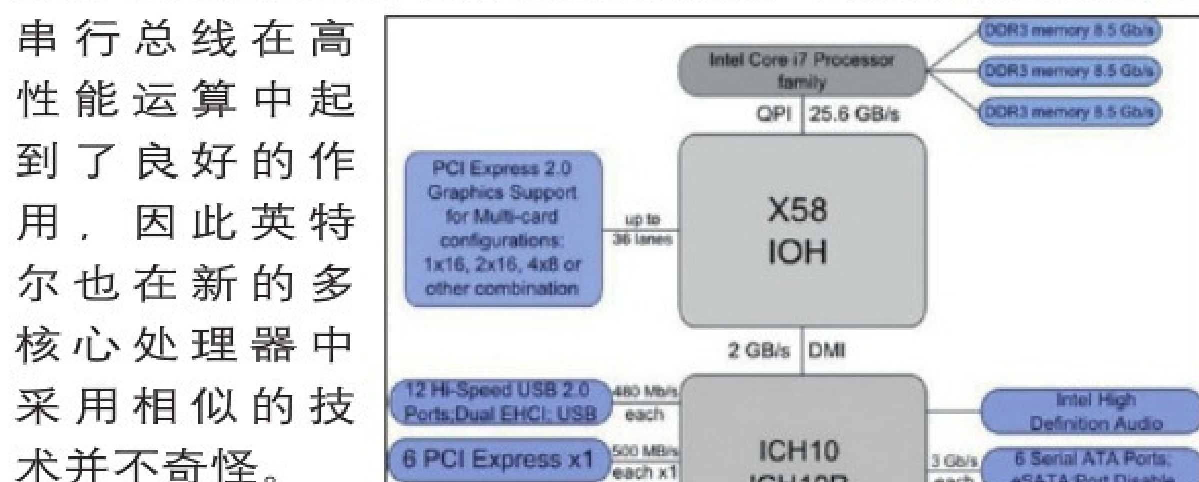


全新的Nehalem架构

相同点之一：QPI总线技术

在英特尔使用多年的前端总线中，数据采用并行的方式传输，但随着内存带宽和速度的不断提升，前端总线技术已经无法满足数据传输的要求，其延迟高、带宽窄的缺点严重制约了多核心处理器的效率。同样问题AMD也曾遇到过，并在几年前就采用HyperTransport高速串行总线取代了传统的技术方案。从实际效果来看，串行总线在高性能运算中起到了良好的作用，因此英特尔也在新的多核心处理器中采用相似的技术并不奇怪。

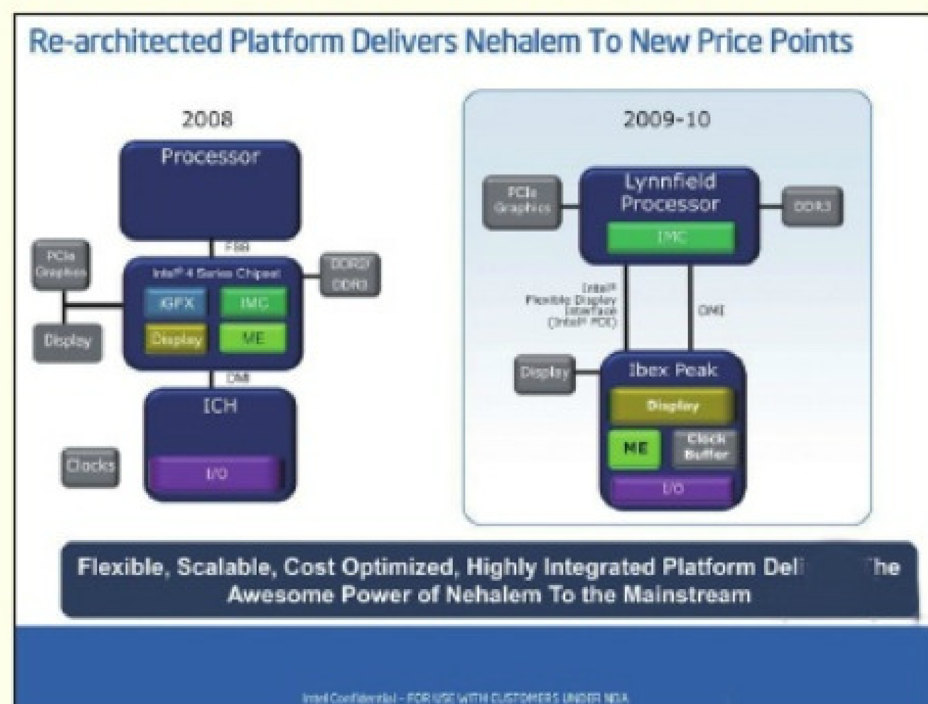
QPI总线采用串行点对点的传输方式，它基于一种类似PCI Express的通用系统接口，具有高带宽和低延迟的优势。目前的QPI总线传输速率为6.4GB/s，位宽为32bit，带宽高达25.6GB/s，是传统FSB 1333MHz的5倍，不仅将提高处理器和其他硬件之间的数据传输速度，也为三通道内存技术提供了保障。



X58主板总线核心结构示意图

不同点之一：QPI与DMI

关于i5和i7中的QPI和DMI总线问题，解释起来总是缠杂不清，有人说i7没有DMI总线，有人说i5没有QPI总线……实际上，这两种所谓的“总线”系统在i5和i7平台中都有应用。在i7平台中，QPI总线用于处理器和北桥芯片之间的通信，DMI总线则用于和南桥芯片通信；而在i5平台中，由于处理器和芯片组设计的变化，QPI总线内建在处理器中，而与P55芯片的通信则仍为DMI总线。

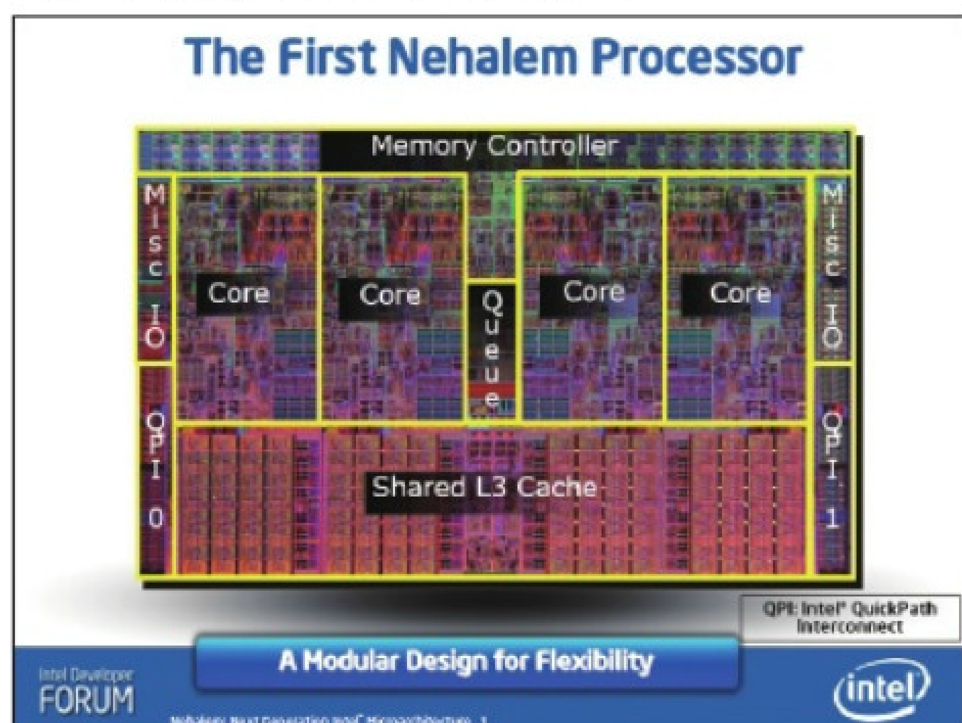


DMI总线在P55芯片组中负责CPU与主板芯片组之间的沟通

相同点之二：集成内存控制器（IMC）

处理器集成内存控制器同样也是由AMD率先采用的技术，并且是与HyperTransport高速串行总线同时（2003年）引入的，用于提升内存性能。Nehalem架构中集成的内存控制器可直接支持三通道或双通道DDR3内存，内存工作频率

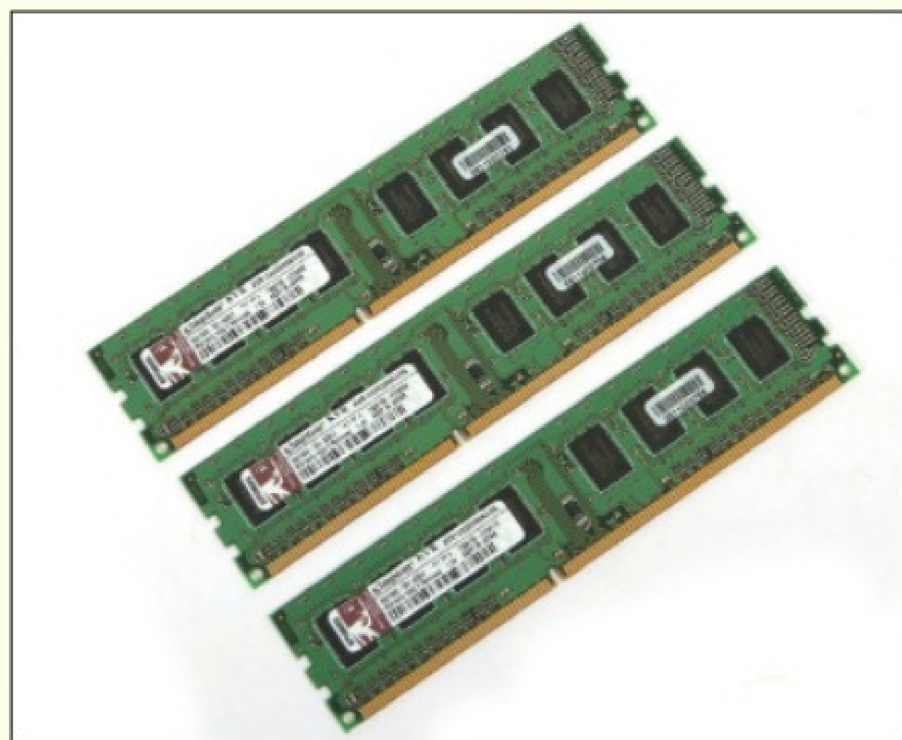
为1333MHz，而支持XMP技术的内存则可工作在1600MHz。相比DDR2内存，DDR3的位宽从128bit提升到192bit，峰值带宽也相应提升至32GB/s。一个小小的内存控制器理论上使Nehalem架构处理器的内存效能提高了2~4倍（与酷睿2处理器相比）。



Nehalem架构中的内存控制器

不同点之二：三通道与双通道

根据目前已知的资料，酷睿i5处理器的内存控制器有所简化，省去了双路平台所需的QPI总线单元，内存位宽由192bit降为128bit。因此目前采用LGA 1156封装的酷睿i5处理器都无法支持三通道DDR3内存，仅能支持双通道DDR3内存。不过内存工作频率仍可支持到1333MHz，支持XMP技术的内存也可以通过超频在1600MHz工作。

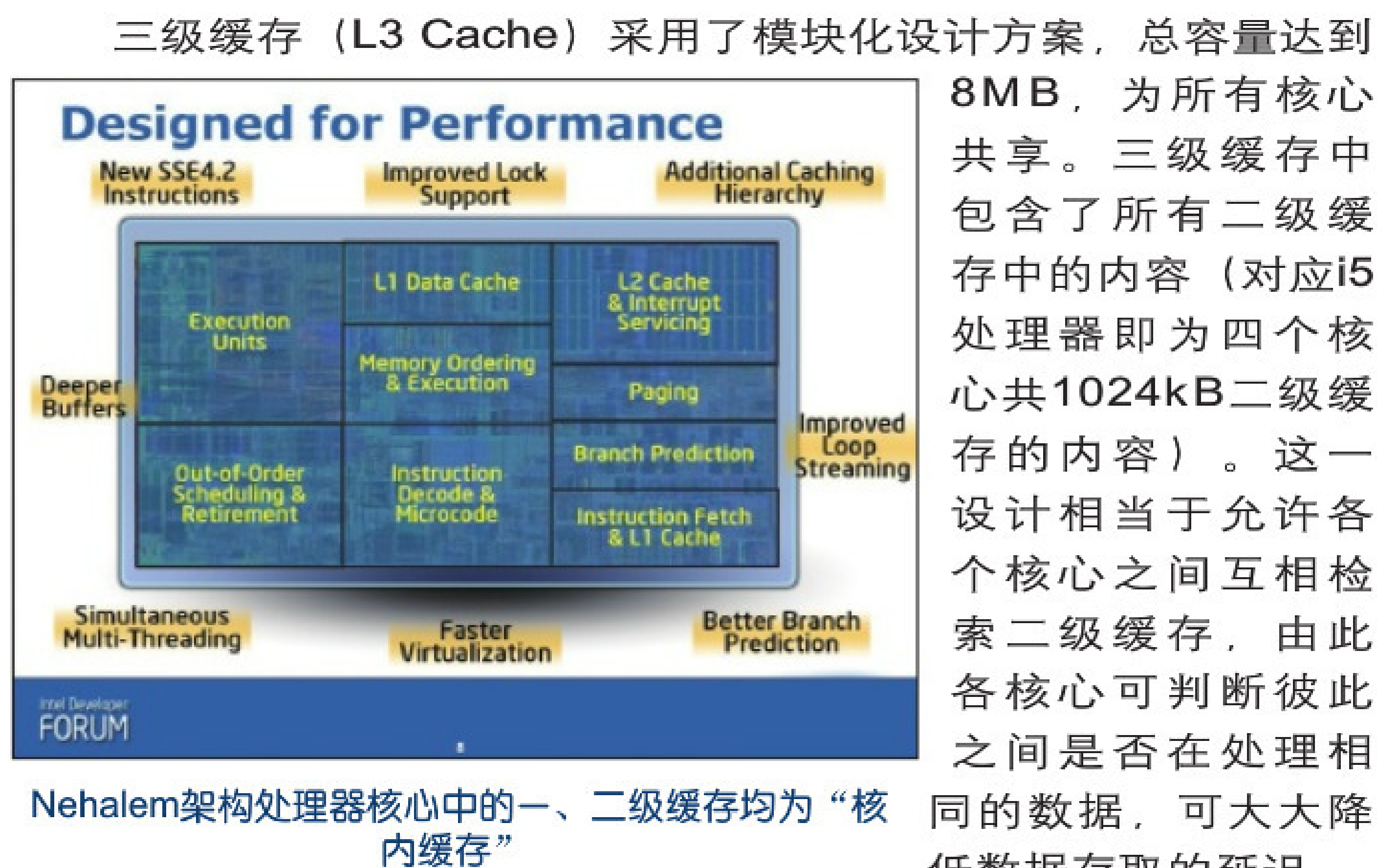


i5平台无法享用三通道DDR3的豪华配置

相同点之三：智能缓存设计

Nehalem架构中的缓存共分为三级，其中一、二级缓存均为“核内缓存”，即被整合在核心之内，也就是说每个核心都拥有独立的一、二级缓存。64kB一级缓存（L1 Cache）沿用了Core微架构的方式，分为32kB指令缓存和32kB数据缓存，二级缓存（L2 Cache）容量则为256kB。

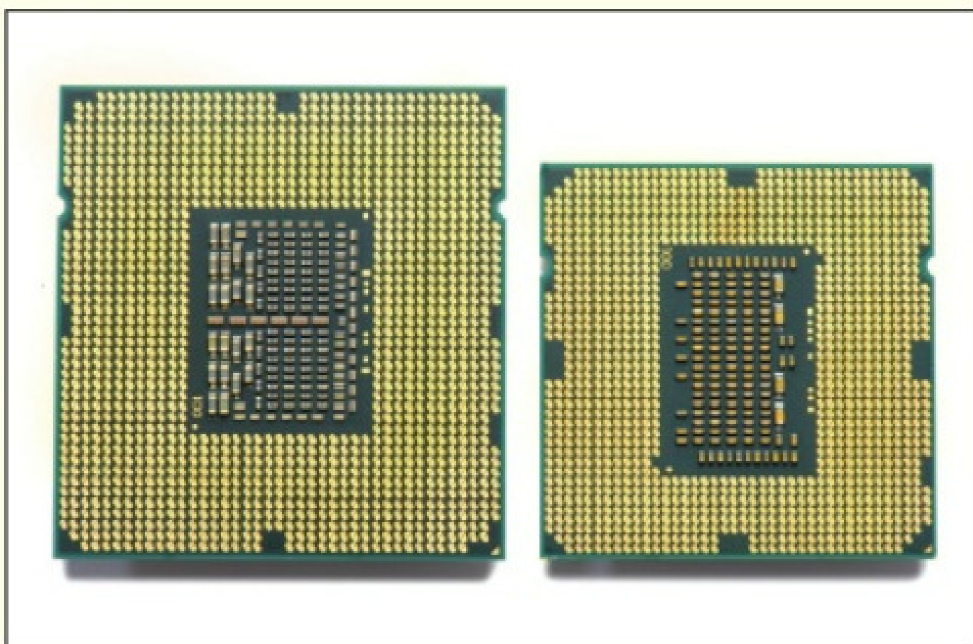
三级缓存（L3 Cache）采用了模块化设计方案，总容量达到8MB，为所有核心共享。三级缓存中包含了所有二级缓存中的内容（对应i5处理器即为四个核心共1024kB二级缓存的内容）。这一设计相当于允许各个核心之间互相检索二级缓存，由此各核心可判断彼此之间是否在处理相同的数据，可大大降低数据存取的延迟。



Nehalem架构处理器核心中的一、二级缓存均为“核内缓存”

不同点之三：LGA 1366与LGA 1156

酷睿i5虽然和i7采用了相同的Nehalem架构，但它们的针脚数却有明显区别，目前已推出的i7处理器采用LGA 1366，而i5处理器则采用LGA 1156。它们的大小也有区别，i5处理器基本与酷睿2处理器差不多大，而LGA 1366封装的i7处理器则要明显大上许多。



LGA 1366与LGA 1156（右）对比

相同点之四：睿频加速技术（Turbo Boost）

首先需要肯定的是“睿频”技术的重要性，它的出现将使多核心处理器的性能得以更充分的发挥，同时能耗控制也将更加精细合理。其技术原理是根据处理器负载动态调整各个核心的运行频率，听上去和移动版处理器的自动降频节能技术没有区别，但实际上大有不同。

在睿频技术应用之前，多核心处理器的所有核心都必须工作在相同的频率下。还记得我们在AMD Phenom X3处理器评测中提出的猜想么——X3中被屏蔽的核心未必是彻底坏掉的，也许只是因为这个核心不能和其他三个核心一起稳定工作在相同的频率下。无论酷睿2还是Phenom、Phenom II 处理器，它们的所有核心都必须在同样的频率下工作，要升一起升，要降一起降。

这种情况导致了明显的浪费，当一个程序仅需单核心时，其他几个核心也得陪着“空跑”。若是为了节能而降低处理器主频，就会直接导致程序运行缓慢。睿频技术就是为解决这种情况而设计的，它可以根据各个核心的负载情况分别调整它们的工作频率，甚至能够“暂时关闭”（以接近关闭的极低能耗工作）闲置的核心。与此同

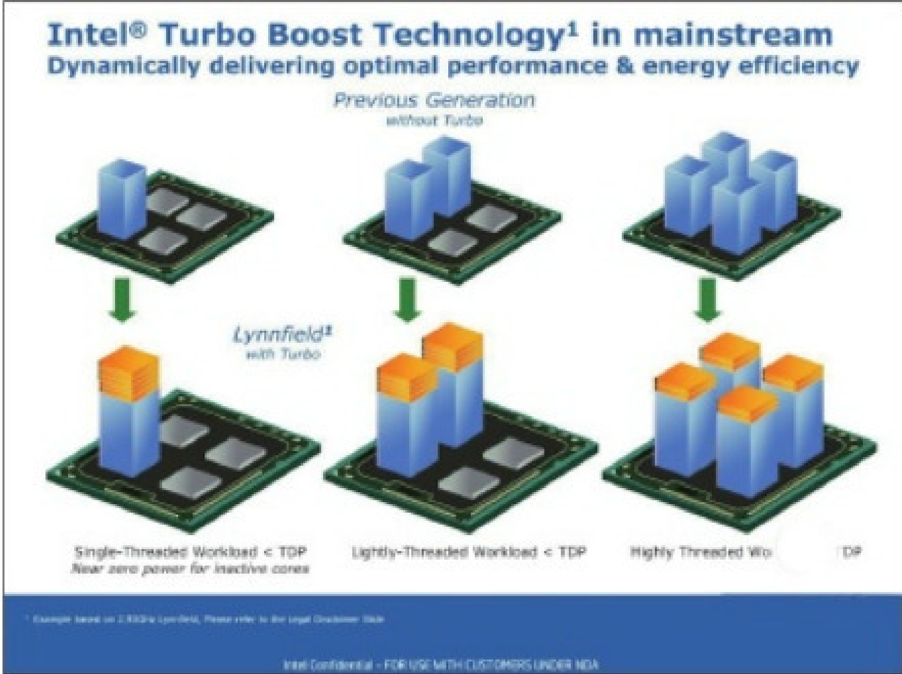


AMD Phenom X3处理器如果具备类似睿频的技术，可能就不用屏蔽一个核心了

时，它还会按照处理器的TDP情况，自动将承担工作的核心的频率提高。对于目前的应用环境来说——现在很少专门针对多核心处理器开发的软件——睿频技术的实用价值非常大。

在测试中，我们发现睿频技术对核心的控制相当细腻和灵敏，工作频率切换极快且不会对用户的操作产生不良影响。同时得益于45nm工艺的成熟和简化内核设计，送测的i5 750处理器（工程样品）通过睿频技术可将单核心的主频从2.66GHz提升至3.2GHz，比去年我们测试的酷睿i7 920（工程样品）的幅度更高。

需要注意的是，通过与英特尔的技术人员沟通，他们表示睿频技术虽然能根据处理器当前的发热量来提升核心频率，但只能在一个预先设定的范围内（TDP设计值）进行，用户无法通过增强散热效果来变相提升处理器的工作频率。



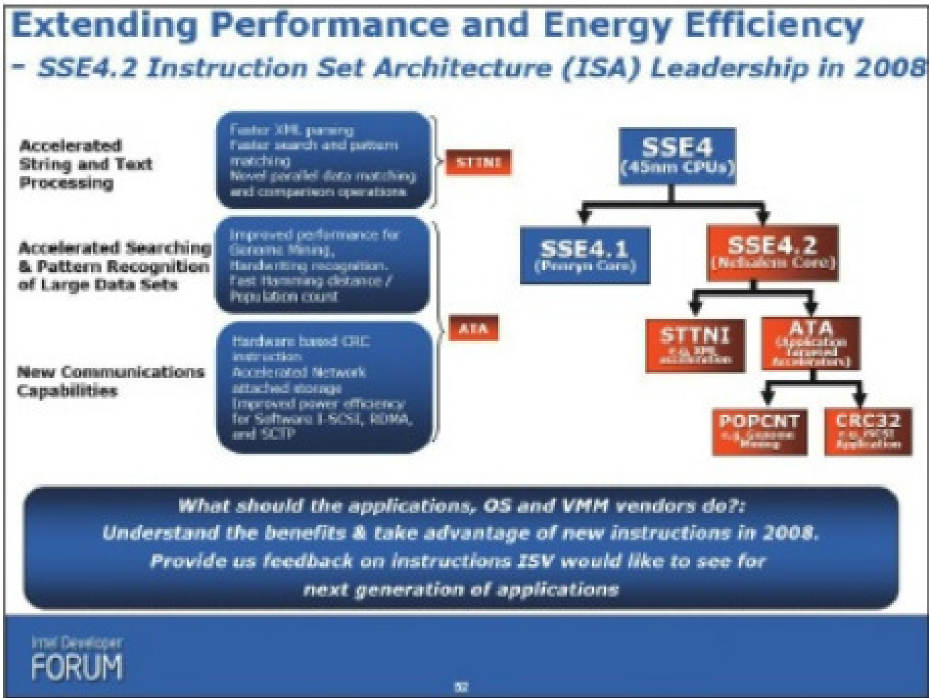
睿频加速技术原理示意图

不同点之四：i5处理器功耗更低

i5处理器的TDP（热设计功耗）为95W，比i7处理器的130W低了很多，因此对散热器的要求也降低不少。英特尔送测的处理器工程样品附带一只原厂风扇，体积明显比i7的要小，而且转速和噪声也没有以往那么高。

相同点之五：完整的SSE 4指令集

SSE（Streaming SIMD Extensions，流式单指令多数据扩展）指令集的作用相信每个DIY玩家都多少知道一点，从诞生之日起，它的每一次版本提升都会给处理器的多媒体性能带来明显的提升。酷睿i5和i7处理器中新增了SSE 4.2指令集，它是在45nm酷睿2处理器中的SSE 4.1的基础上完善而来。



SSE 4指令集各版本关系示意图

SSE 4.1包含47条指令，绝大部分都用于辅助和提升多媒体方面的计算效能，而SSE 4.2中则新增了7条针对文档处理和办公应用的指令，比如有特别针对XML的新指令。另外SSE 4.2中新增的指令集还可将256条指令合并在一起执行，加速字符串和文本处理，英特尔表示这将让XML类工作的性能提高3倍。从这方面看，SSE 4.2对游戏玩家的意义并不太大。

不同点之五：超线程技术

在酷睿i7处理器上大放光彩的超线程技术此次并未下放给i5处理器，因此酷睿i5处理器不会在系统中显示出更多的核心。

小小插曲　酷睿i5/i7处理器命名方式

虽然现在已经上市的酷睿i7处理器的核心代号均为Bloomfield，酷睿i5 750的代号为Lynnfield，但这只是暂时的情况。根据英特尔公布的处理器路线图（Roadmap），今后除了会有采用35nm工艺的新版核心之外，Lynnfield核心还将包括部分酷睿i7 8XX系列处理器，而Clarkdale核心也将包含一部分i5处理器。这种让人迷糊的布局确实值得我们仔细研究，毕竟Lynnfield核心在很多方面与Bloomfield核心是不同的。

英特尔方面表示，酷睿i7/i5系列处理器的命名是由其性能决定，并不能通过核心代号一概而论。目前我们了解到的情况，按性能高→低排序依次为：酷睿i7 9XX、酷睿i7 8XX、酷睿i5 7XX。其中采用Lynnfield核心，但能够支持超线程

现有Nehalem架构处理器规格一览

处理器型号	酷睿i7 975 Extreme Edition	酷睿i7 920	酷睿i7 870	酷睿i7 860	酷睿i5 750
核心代号	Bloomfield		Lynnfield		
核心频率	3.33GHz	2.66GHz	2.93GHz	2.8GHz	2.66GHz
三级缓存	8MB				
睿频技术	支持/3.6GHz	支持/2.93GHz	支持/3.6GHz	支持/3.46GHz	支持/3.2GHz
超线程	支持			不支持	
接口	LGA 1366		LGA 1156		
内存运行模式	三通道		双通道		
总线带宽	6400MT/s	4800MT/s	4260MT/s		
TDP功耗	130W		95W		

技术的将归入酷睿i7 8XX系列，而不支持超线程技术的则为i5 7XX系列。另外英特尔还表示，未来采用Clarkdale核心的双核处理器也将归入酷睿i5系列，这种处理器同时具备超线程和睿频技术。为了便于大家理解目前的酷睿i7/i5处理器布局，我们特意制作了上页的表格。

轻装上阵 全新的P55主板平台


P55平台的PCH芯片


P55平台只支持LGA 1156插座

过去存在南北桥之分时，英特尔将北桥芯片称为MCH，南桥芯片称为ICH，现在由于酷睿i7/i5处理器中集成了内存控制器，北桥芯片中的PCI Express Lanes逻辑单元与原有的ICH芯片合并为PCH（Platform Controller Hub）芯片，也就是现在的P55平台。

P55是英特尔5系主板芯片组的第二款产品（前一款是双芯片设计的X58芯片组），将接替P45芯片组成为主流玩家的平台搭档，同时P55也是英特尔旗下首款单芯片主板平台。单芯片最大的好处是成本和功耗的降低，同时也让主板的设计更加灵活。除转为单芯片设计之外，P55在扩展功能方面与P45相比并无太多突破，目前尚未进入实用阶段的USB 3.0和6Gb/s SATA等接口都没有被引入。



NVIDIA NF200芯片

令人又爱又恨的变化出现在显卡支持方面。好消息是，NVIDIA终于将SLI技术授权向英特尔开放，P55成为近年来首款在无需第三方芯片辅助的情况下就能够同时支持SLI和CrossFire技术的主板平台，这一点对于游戏玩家而言具有重大意义。

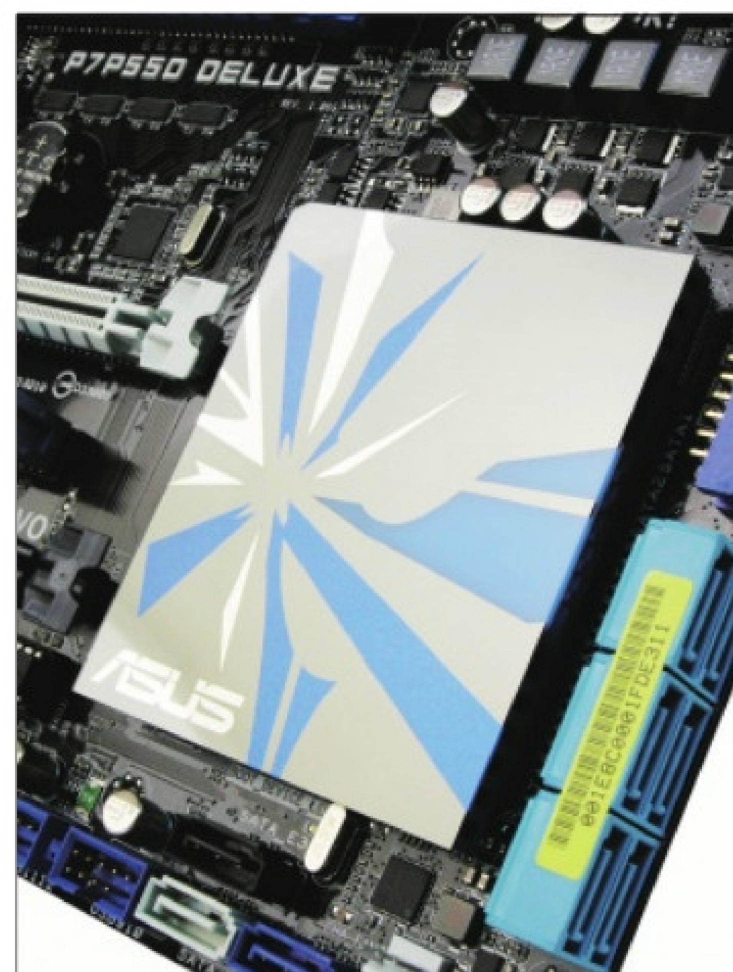
坏消息则是P55对PCI Express的支持并不如想象中的好。由于i5处理器中集成了16个PCI Express Lanes逻辑单元，所以P55芯片只提供了8个PCI Express Lanes逻辑单元，以此形成PCI Express ×24的规模。当玩家使用单显卡时这没有什么问题，但要组建SLI或CrossFire时就只能让两块显卡工作在PCI Express ×8模式下，无法充分发挥双显卡互联的效能。解决的方法并不是没有，只要主板中加入类似NVIDIA NF200这样的PCI Express控制芯片就可增加整个平台的PCI Express Lanes数量，让两块显卡同时工作在PCI Express ×16模式下，但这也势必会增加主板成本和兼容性等问题。

豪华飨宴 华硕P7P55D Deluxe



厂商：华硕（ASUS）
参考价格：2399元
咨询电话：800-820-6655

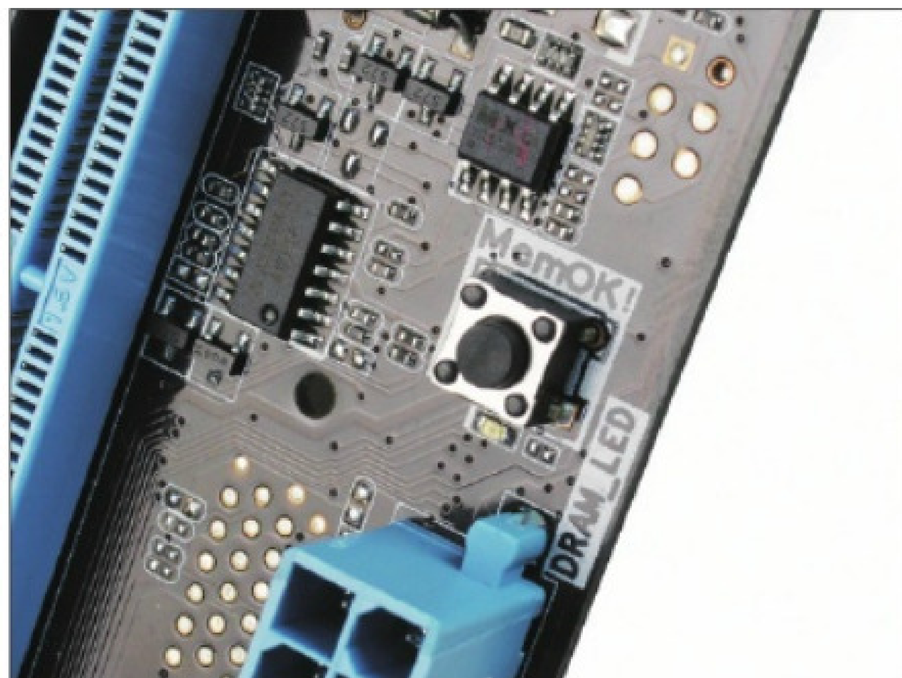
P7P55D Deluxe是一款定位于高端市场的主板，不仅在用料和做工上非常讲究，扩展功能和接口方面也非常丰富。这款主板采用黑色PCB和16+3相供电设计，16相负责给处理器核心供电，而另外3相则用于给处理器中的内存控制器供电，这样的设计可有效降低发热现象，提供更好的散热效果，以此来保证系统在高负荷和超频状态下的稳定性。同时在电路中还采用了大量高品质元件，例如超低RDS的MOSFET、可减少磁滞现象的亚铁盐核心闸门电感以及100%日本原装高品质高传导固态电容等。



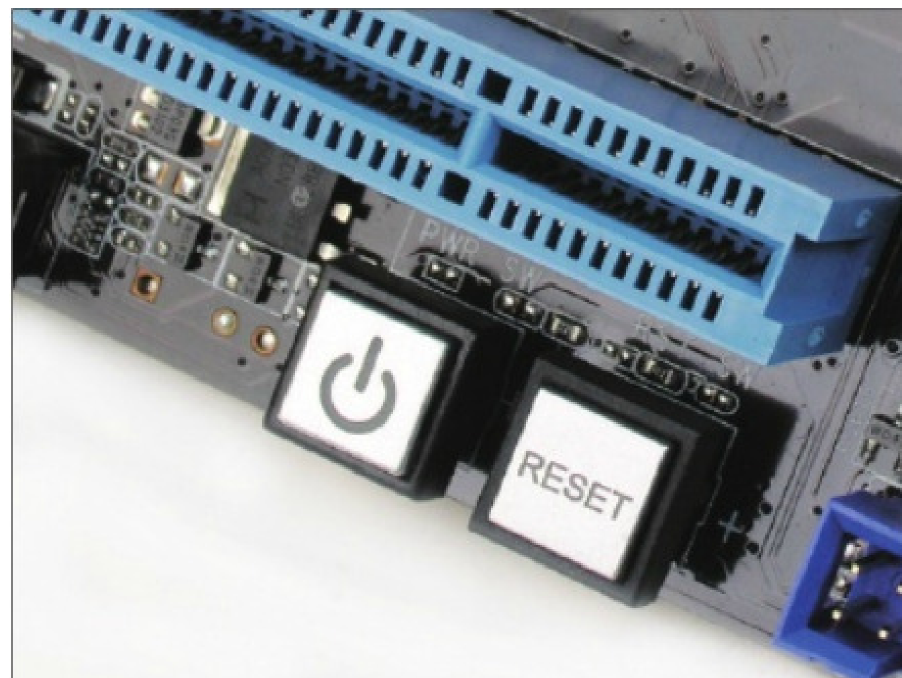
覆盖在PCH芯片上的大型散热片，其中还隐藏着蓝色的LED

另外为了保证MOSFET的散热效率和散热片的稳固性，主板背面还特别增加了散热片。

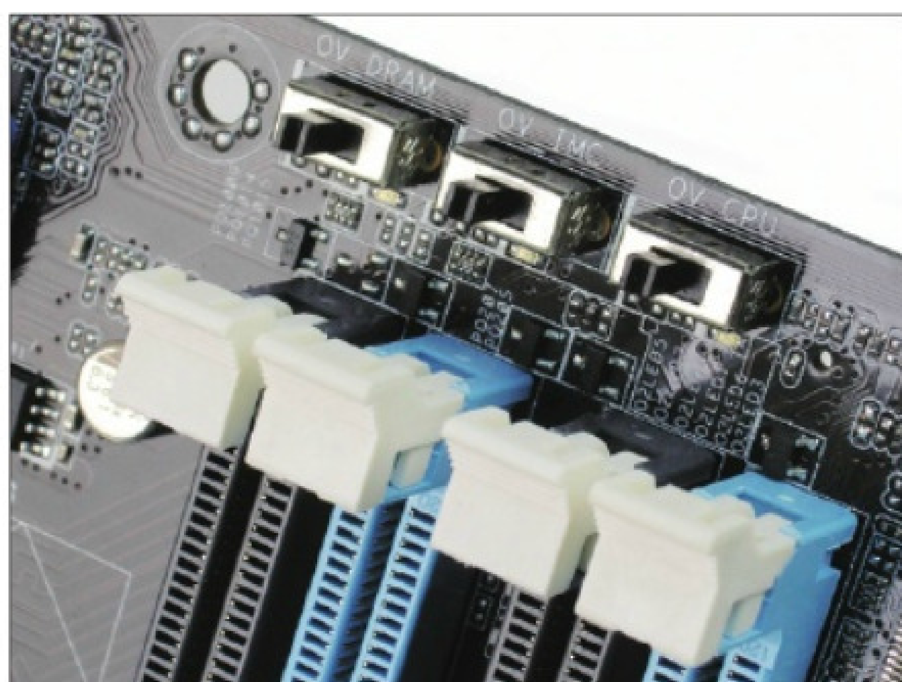
通过在主板上附加的TurboV芯片，这款产品为超频进行了深入的优化设计，Auto Tuning功能不仅会自动对处理器进行超频，还会在超频后自动进行稳定性检验，即便是经验不多的新手也能方便地进行超频，另外也允许有经验的玩家深入调节更多设置项，以便挖掘处理器的全部潜力。尤为值得一提的是这款主板允许玩家在不中断游戏或当前任务的情况下实时进行超频，大大减少了反复重启的枯燥。另外这款主板还提供了MemOK！功能，可自动调整内存参数，以提高内存兼容性，同时支持高达2200MHz的内存工作频率。



MemOK！按键，解决内存兼容性和超频问题



方便的电源开关和重启按键



电压调整开关，可对处理器核心、内存和DMI总线分别调整


16+3相供电电路设计和高品质元件

全民超频

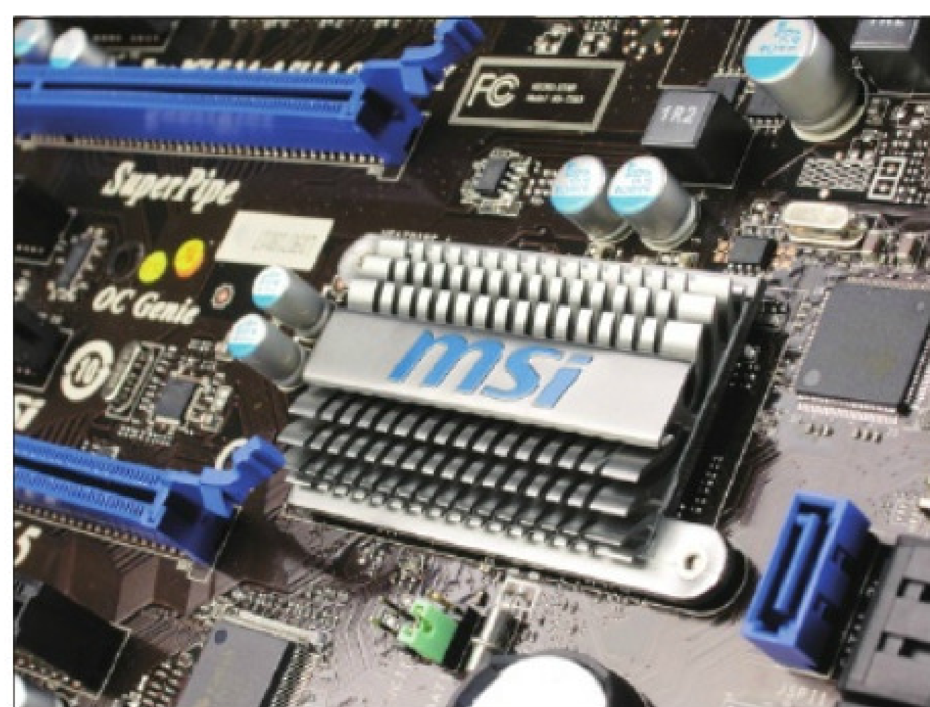
微星P55-GD65



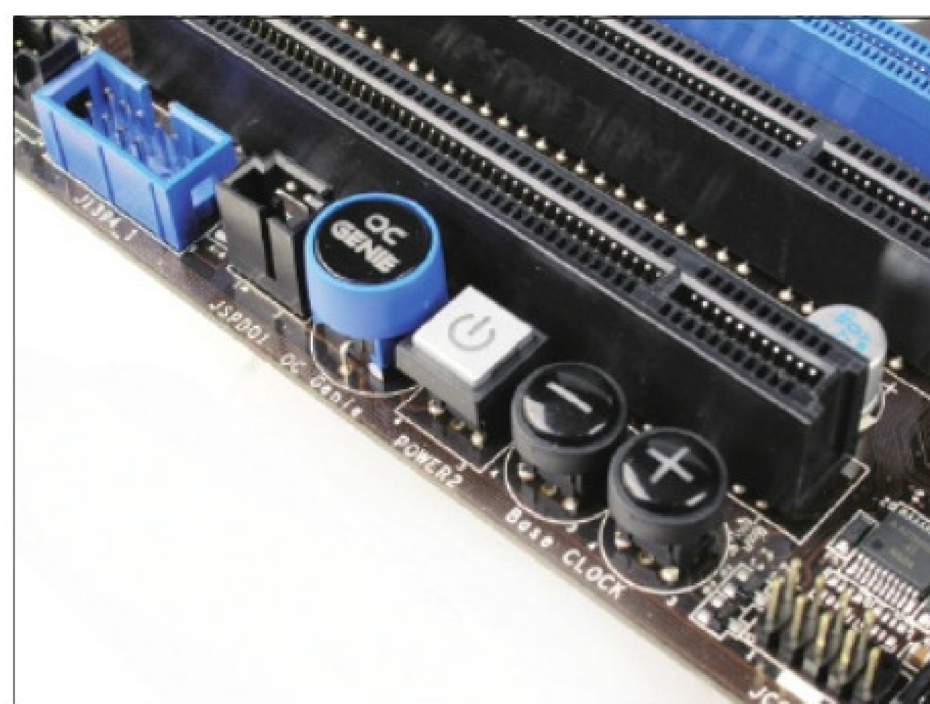
厂商：微星（MSI）
参考价格：1399元
咨询电话：010-51905790

微星P55-GD65是一款面向主流市场的产品，并且同样以超频作为卖点。这款产品沿用了微星的DrMos、APS和M-Flash等独家技术，并将“易超频”技术升级到第四代，同时加强了散热系统，新增了主板供电电路的电压测量功能。

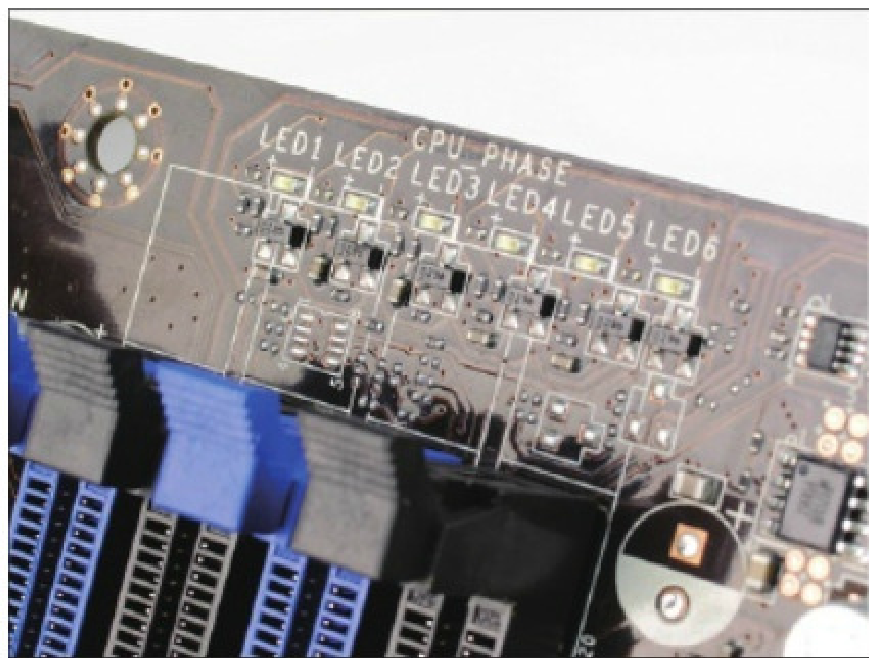
这款产品在超频方面独具特色，用户只需在系统启动前按下主板上的“OC GENIE”按键，板载的OC GENIE芯片就会自动侦测处理器型号和体质，并设置适合的基本时钟、倍频、电压等，还能自动调整VTT电压、内存频率和电压以及自动设置QPI频率。在“OC GENIE”按键旁边还提供了两个微调按钮，用“+”和“-”标识，使用这两个按键可在操作系统中直接对处理器外频进行微调，而调节的幅度则取决于BIOS中的相应设置。另外值得一提的是，只要经过两次自动启动，P55-GD65就可在1秒内自动完成处理器的超频。

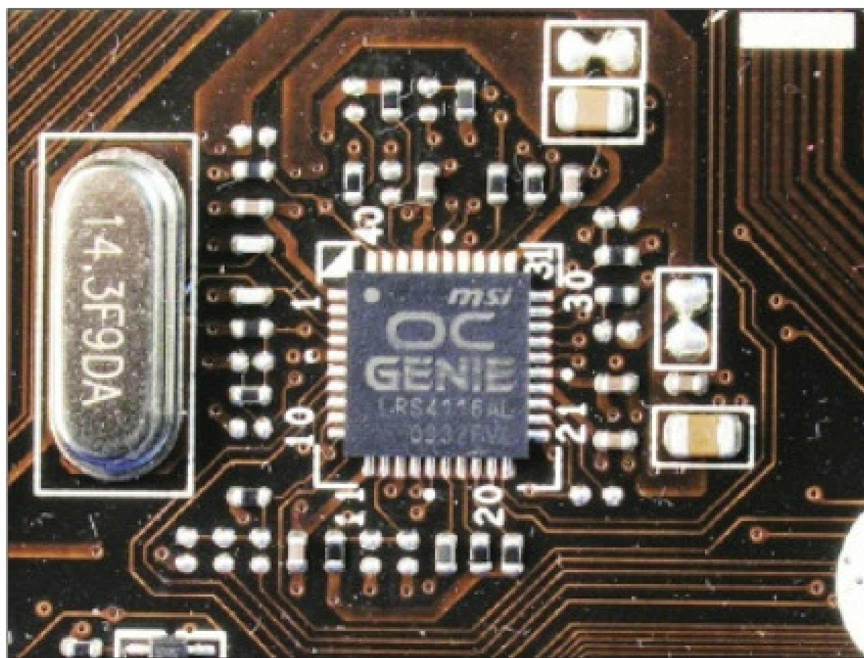


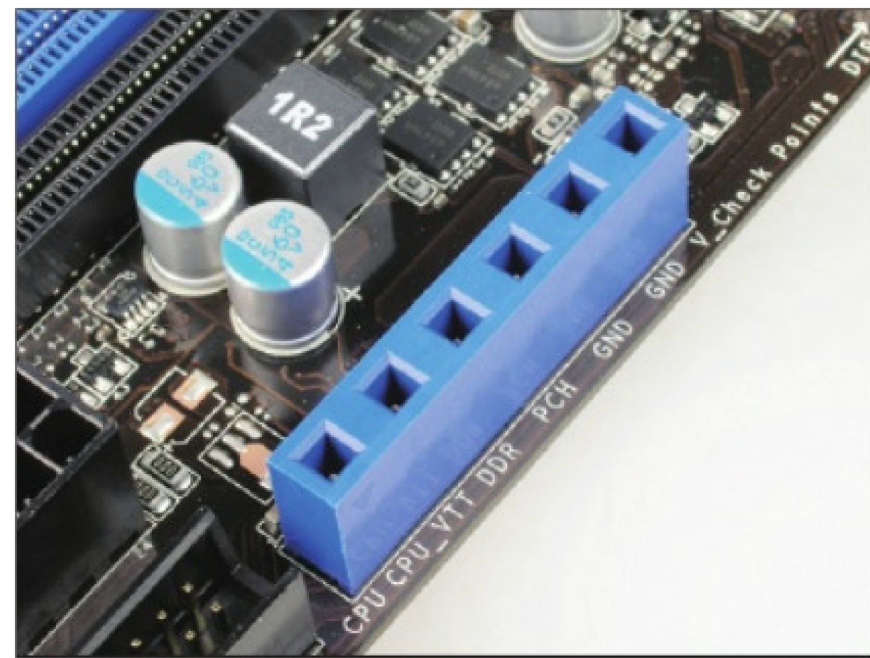
PCH芯片上的散热片



“OC GENIE”按键

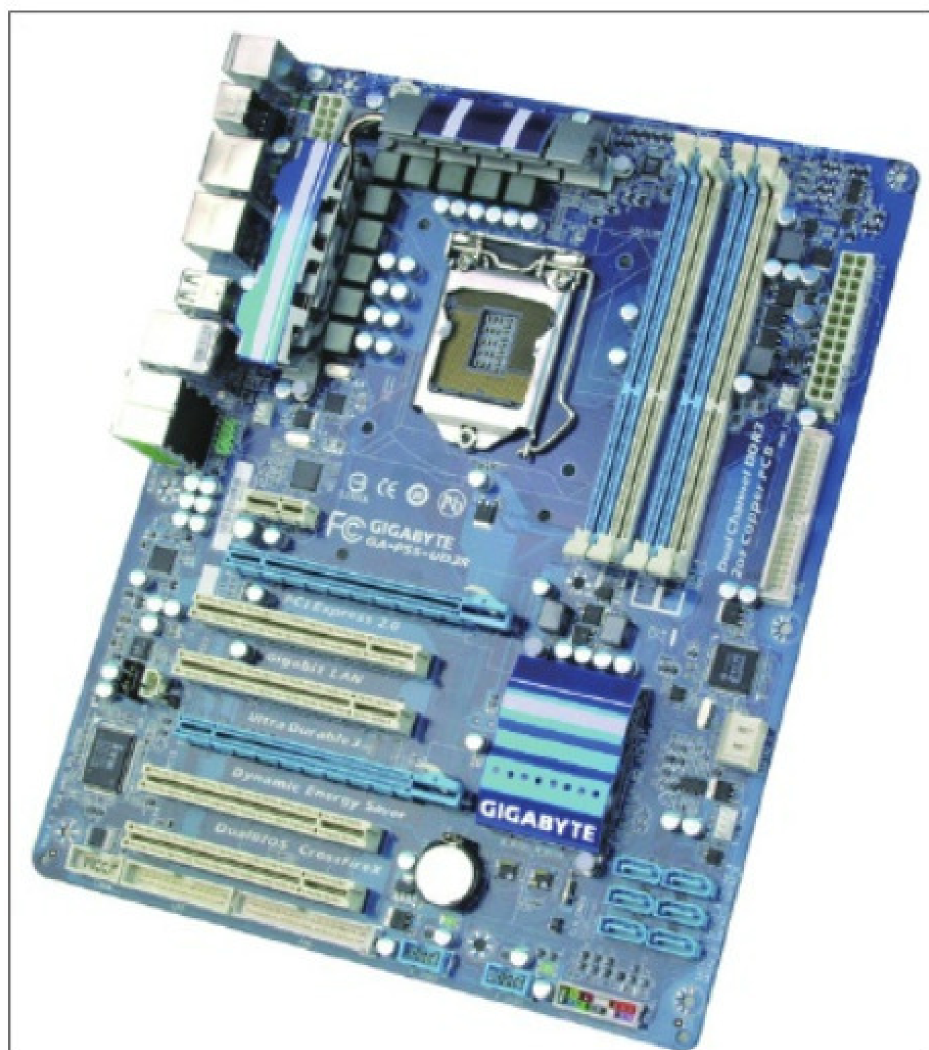

内存插槽上方的DrMos LED，蓝光效果非常夺目


“OC GENIE”芯片


新增的主板供电电路电压测量插孔，用万用表就可方便测量各部分电压

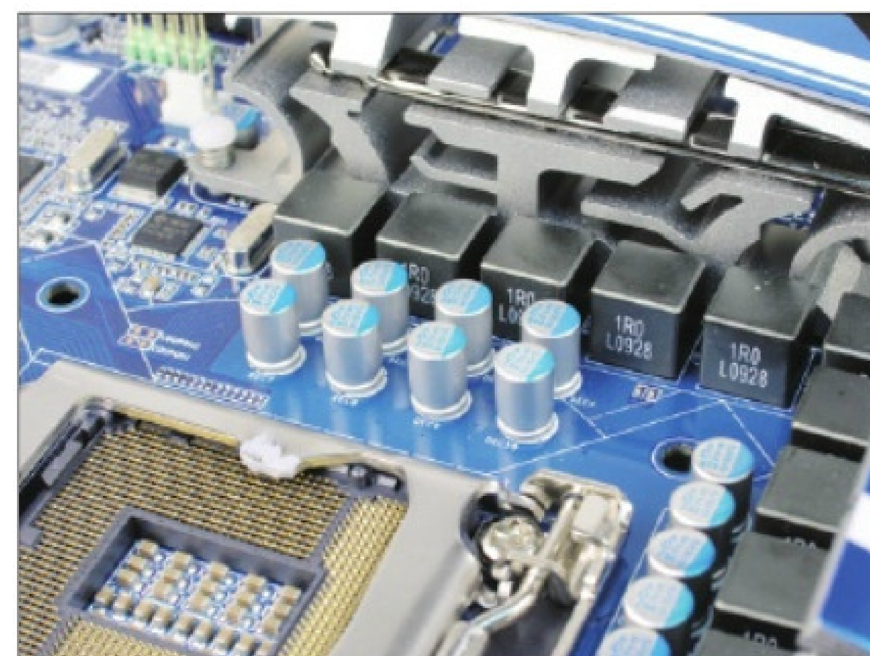
主流战将 技嘉P55-UD3R

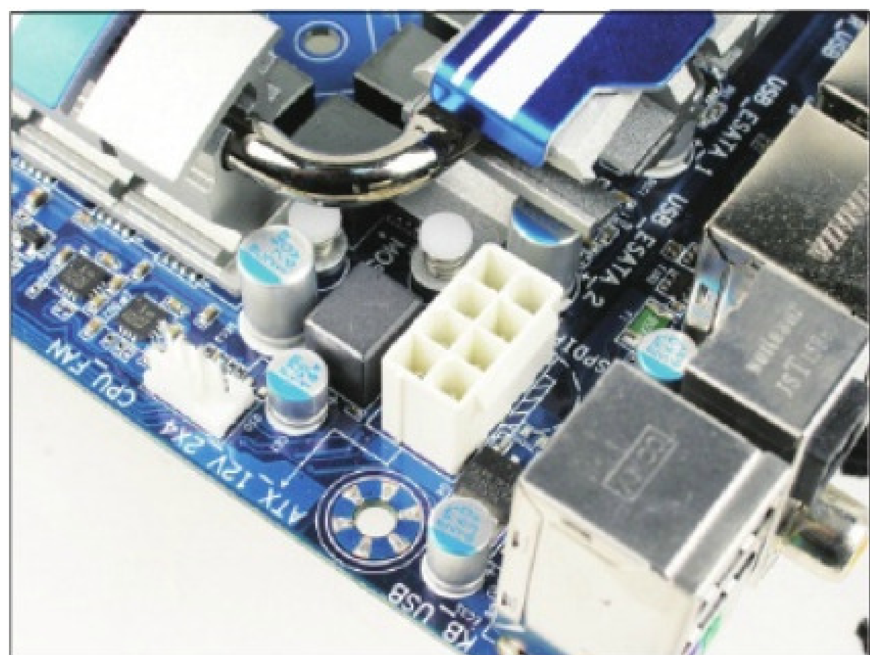
厂商：技嘉（GIGABYTE）
参考价格：1399元
咨询电话：800-820-0926



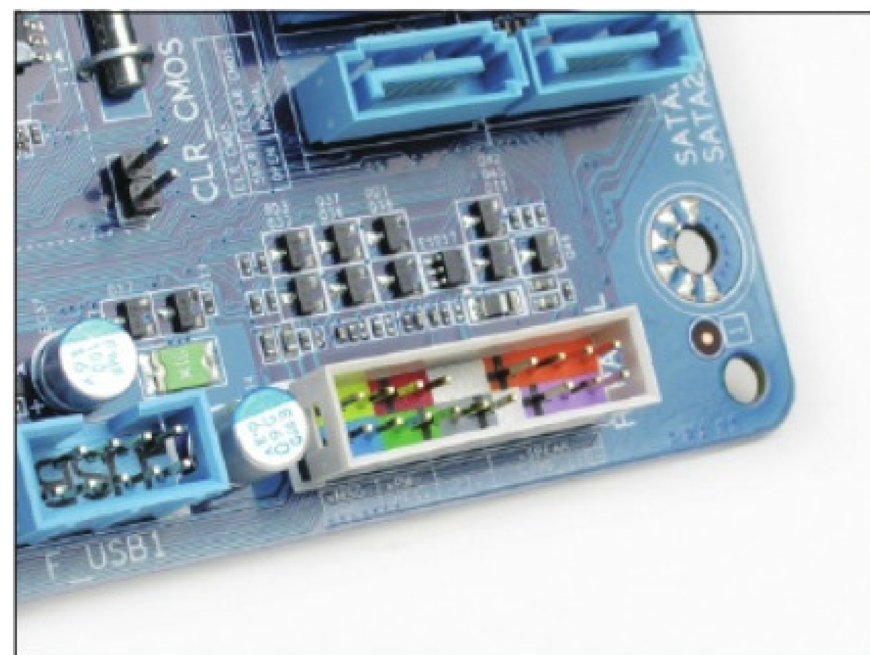
熟悉技嘉主板的玩家从产品型号就能看出这款产品是技嘉P55系列主板中的主力型号，其中“UD3”表示采用了“超耐久三代”技术（即使用2倍铜PCB），R代表具备硬件RAID功能。除此之外这款产品还提供了丰富的扩展软件，其中SMART6可实现一键超频功能。另外技嘉首创的双BIOS技术也仍被采用，并通过第三方芯片提供了硬件RAID和更多的SATA II接口支持。

这款主板采用标准ATX大板蓝色PCB设计，延续了超耐久系列使用日系全固态电容和封闭式电感的传统，并将它们扩展到整个主板电路中。其供电电路设计较有特色，处理器部分为等效10相供电，并由ISL6322G芯片专门控制处理器的供电电路。在PCH和内存部分则分别具备两相独立供电电路，对提高整个系统的稳定性具有一定帮助。


处理器采用等效10相供电电路


8Pin处理器供电插头


齐全的扩展接口

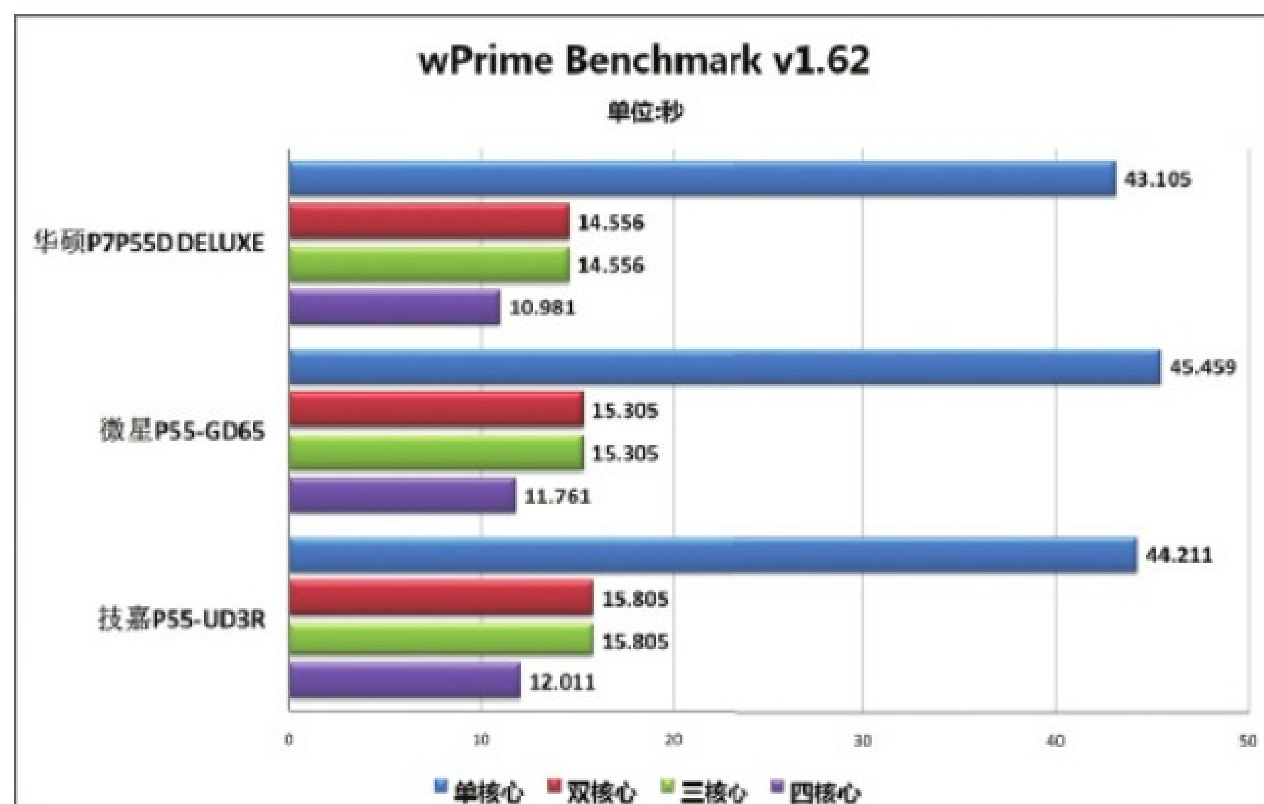

前置面板接头用不同颜色标识，方便用户连接

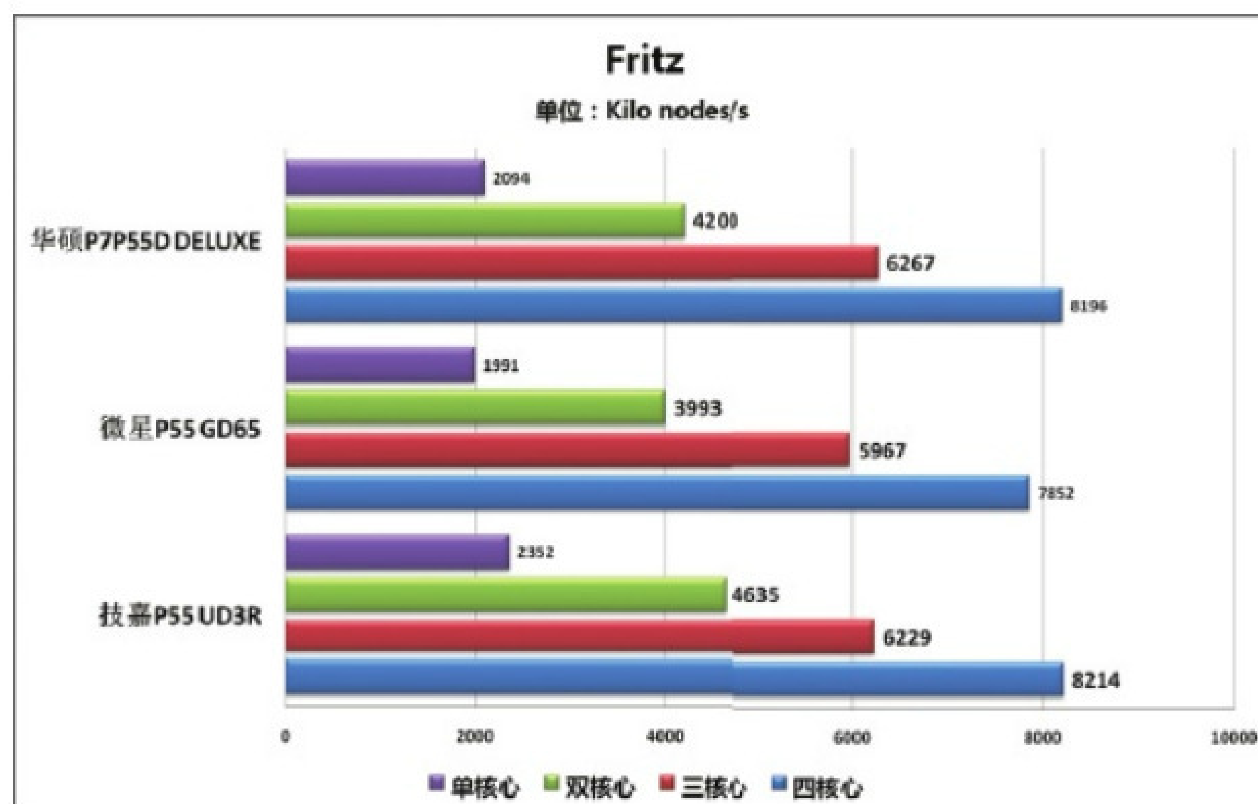
测试方法说明

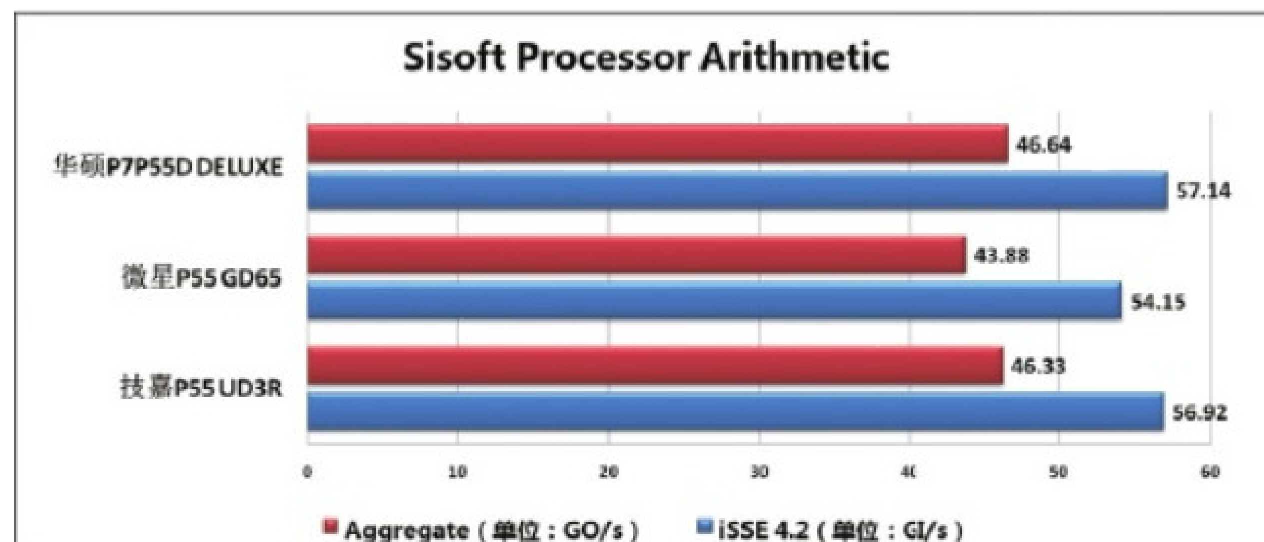
我们采用简体中文Windows Vista旗舰版操作系统，搭配KINGMAX DDR3 1600内存（2GB×2）和希捷7200.11 500GB硬盘，电源则选用了Tt Toughpower XT 650W来组成测试平台，处理器散热器采用英特尔随工程样品附送的原厂风扇。测试项目分为处理器性能、内存性能、游戏性能和整体平台性能四个部分进行，测试软件包括SiSoftware Sandra、wPrime32、CINEBENCH R10、Fritz、3DMark Vantage、PCMark Vantage等，还有当前热门的游戏《生化危机5》及《街霸IV》。为了便于阅读和对比，我们将所有测试项目的最终成绩分类，并制作对应的条状图。

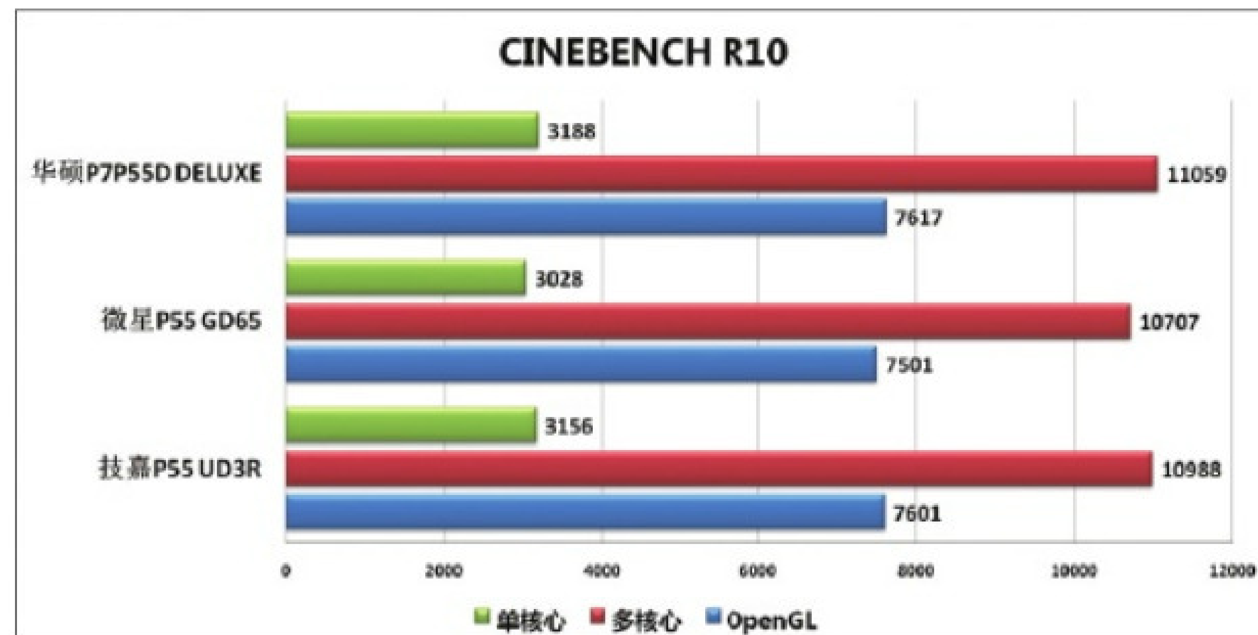
酷睿i5 750处理器

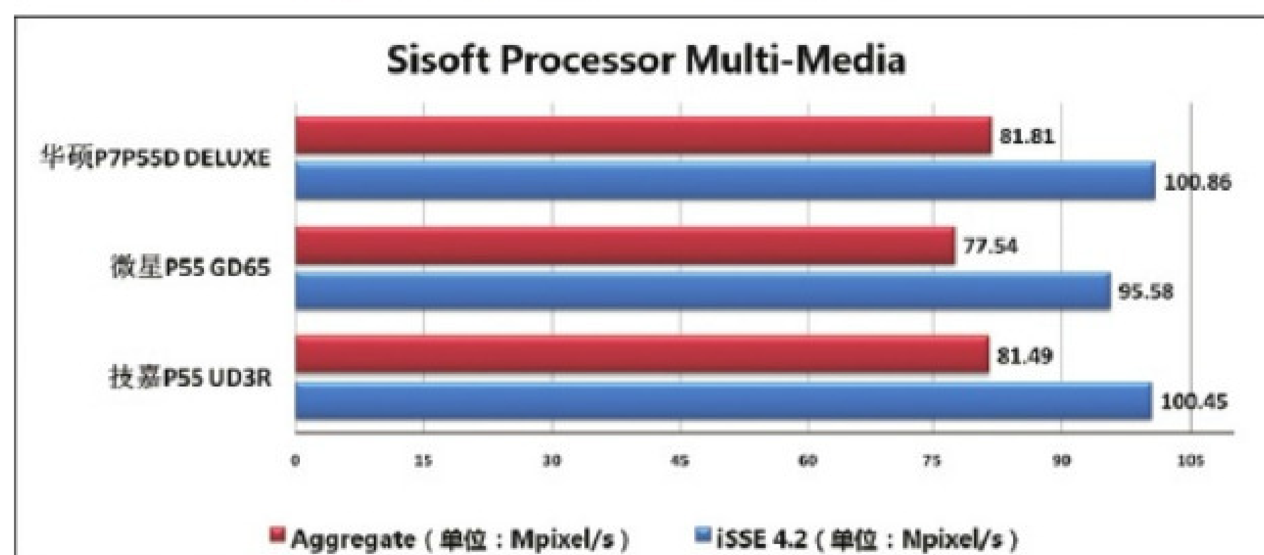
性能测试及分析

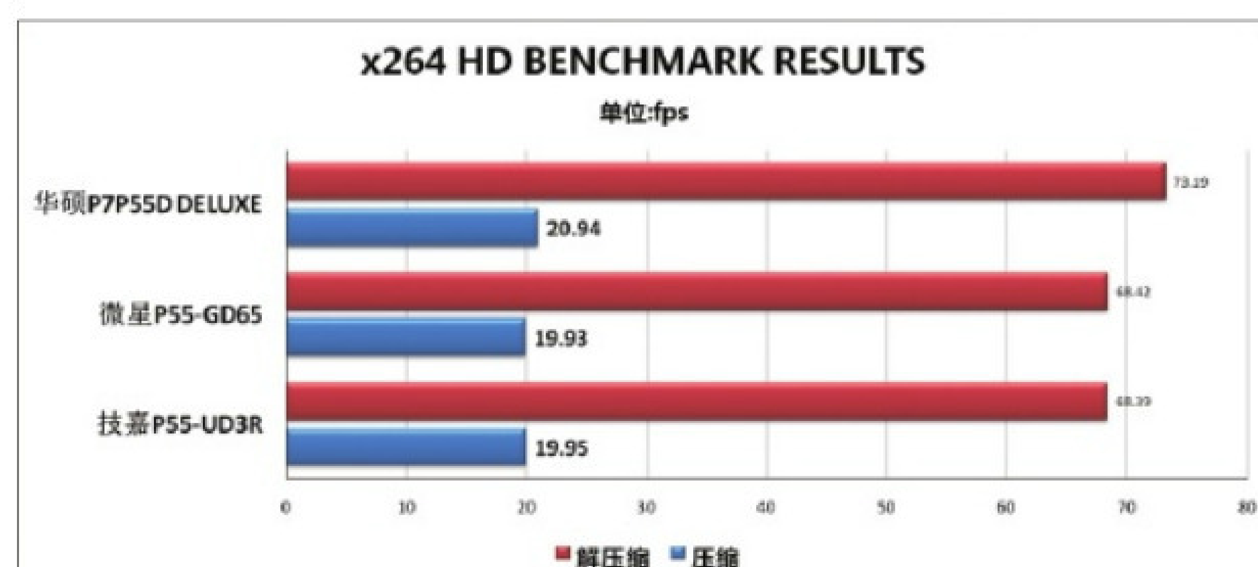








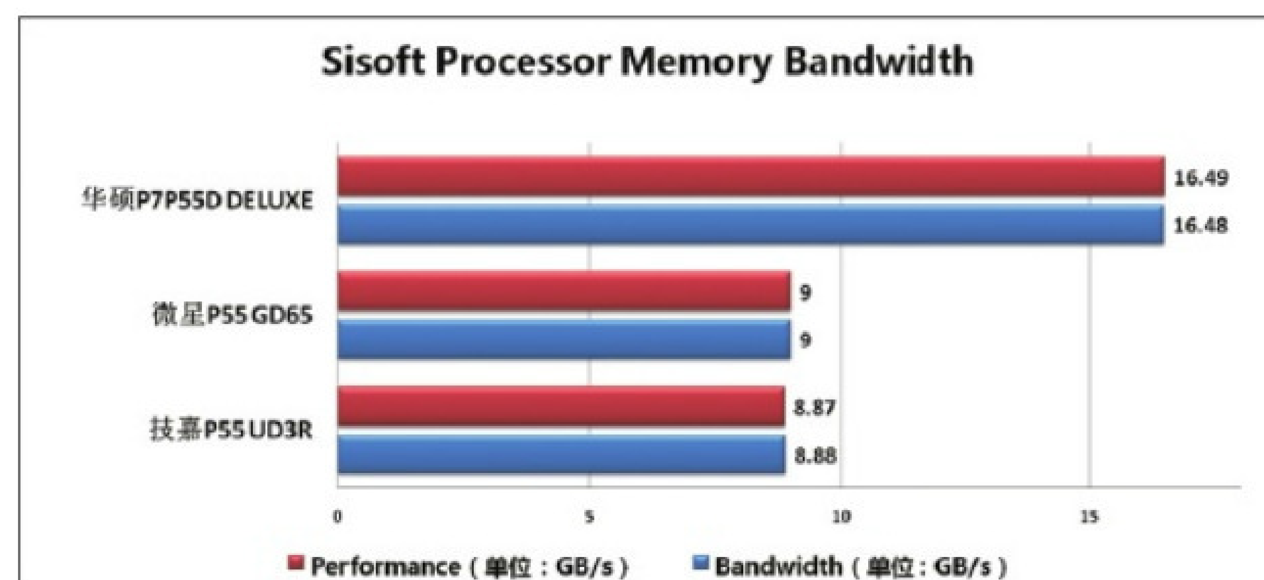


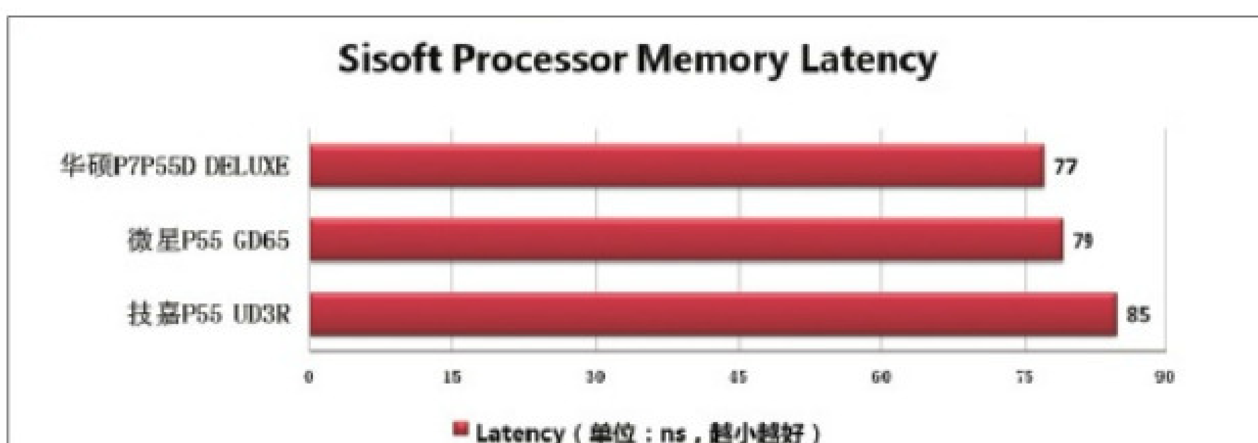


处理器性能测试主要分为理论性能测试和各项应用性能测试，包括wPrime和Sisoftware Sandra，CINEBENCH R10、Fritz、X.264 HD Benchmark等。wPrime是一款能够支持多核心处理器的测试软件，我们分别选择1～4个核心来完成32M位圆周率计算，其中搭配华硕P7P55D DELUXE的平台4核心运算32M位圆周率耗时不到11s，这个成绩要明显好于同主频的酷睿2四核心处理器。X.264 HD Benchmark则可以反映出处理器对720P高清视频的编/解码能力，这项测试中酷睿i5 750处理器的最高解码速度达到73.19fps，而编码速度也达到20.94fps，这是相当不错的成绩，要知道在i5 750之前的大部分中高端处理器的编码速度普遍不超过15fps。

酷睿i5 750处理器

内存性能测试及分析

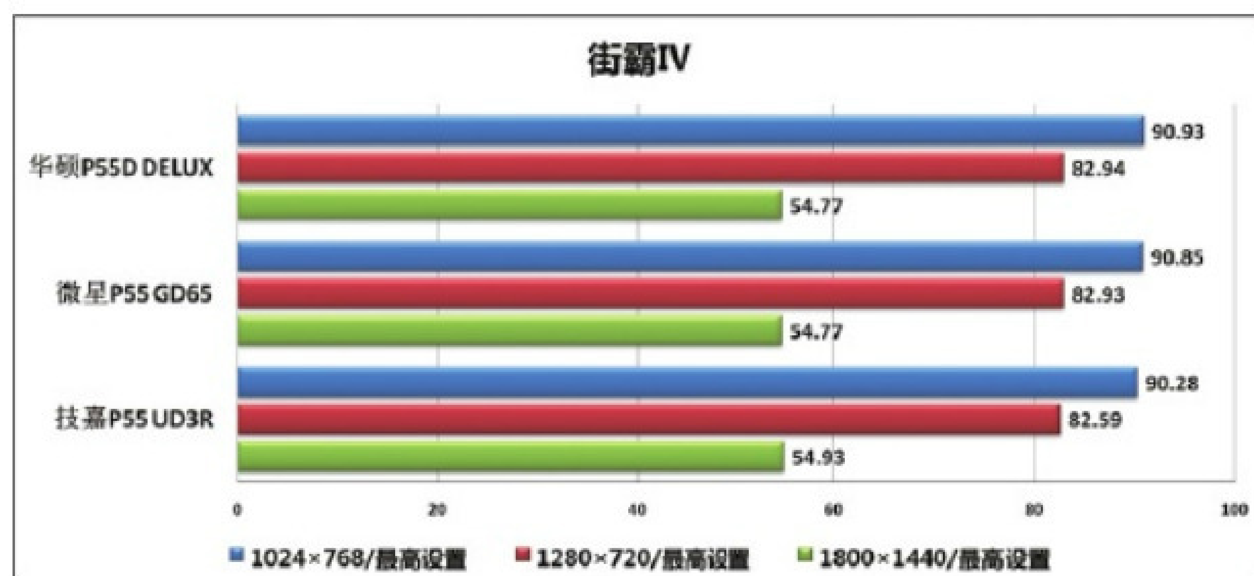


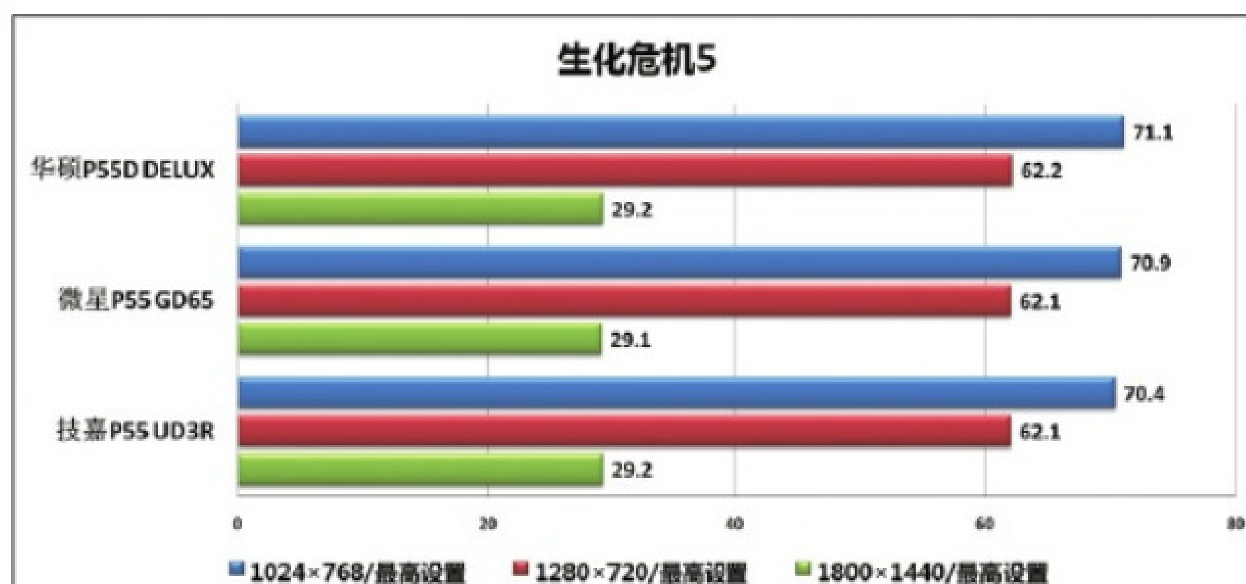


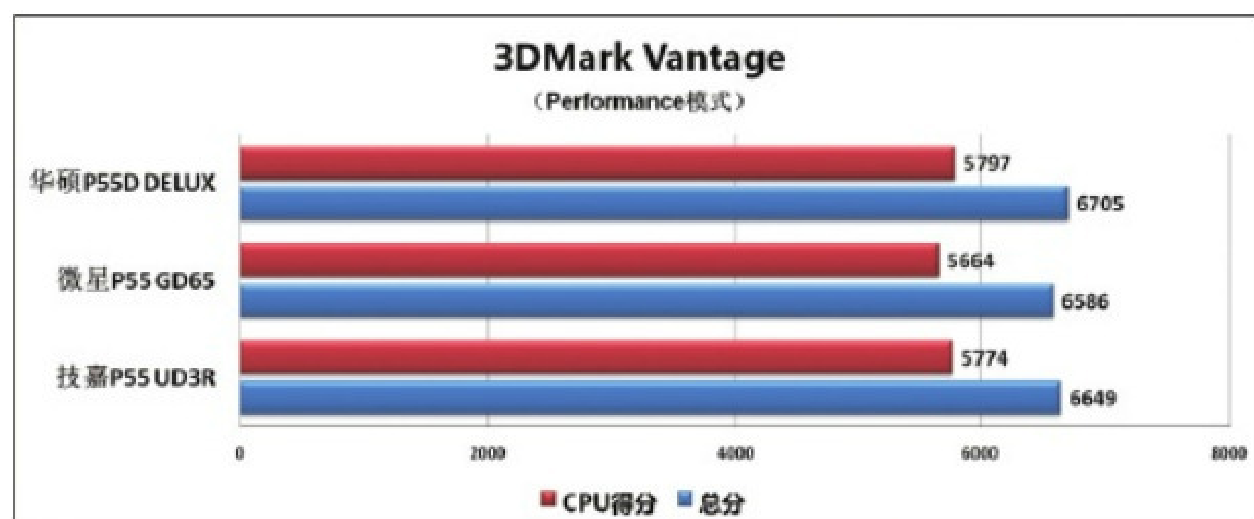
由于酷睿i5处理器将内存管理单元集成在核心内部，因此我们本以它在不同品牌主板上表现出的内存性能应该近乎一致。然而实际情况却颇令我们意外，两款价位相近的主板技嘉P55-UD3R和微星P55-GD65在内存带宽测试中成绩相近，而内存延迟却出现明显差距，微星领先了6ns！而华硕P7P55D DELUXE的优势则更明显，不仅内存带宽达超过其他两块主板近一倍，内存延迟更是只有77ns。

酷睿i5 750处理器

游戏性能测试及分析



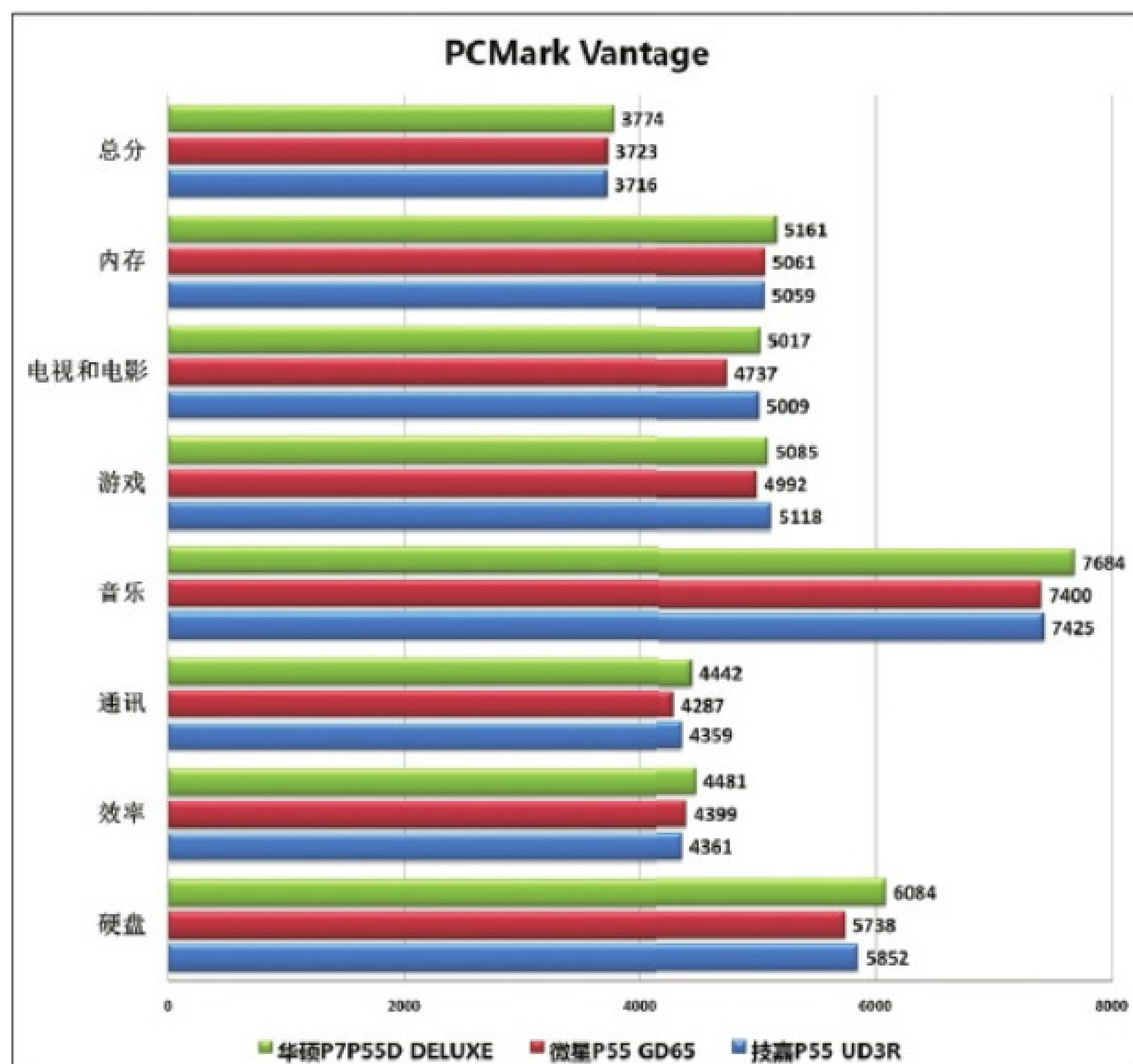




游戏测试我们选择3DMark Vantage作为理论性能测试项目，而《生化危机5》和《街霸IV》则作为实际应用性能测试项目。这一部分的测试项目对系统的考察更加全面，因此在测试平台基本相同的情况下，测试成绩不易出现较大的波动和差距。实际上除3DMark Vantage的测试中华硕P7P55D DELUXE还保持着小幅优势之外，在两款游戏中三套测试平台的成绩几乎完全相同，帧速高下的判定往往要依靠小数点之后的数字来决定，我们认为这样的差距属于合理的测试误差，可以认为三款主板在游戏中的表现不相伯仲。

酷睿i5 750处理器及P55主板

整体性能测试及分析



PCMark Vantage是目前最流行的整机性能测试软件，它的测试项目中既有理论测试，也有贴近实际应用的测试，因此其测试结果具有很高的参考价值。无论从总成绩还是单独的项目来看，酷睿i5 750处理器与华硕P7P55D DELUXE搭配都取得了最好的成绩，其他两块主板中则是技嘉的成绩略好于微星，个别项目上微星又反超技嘉。总体来看，我们认为技嘉P55-UD3R的性能略微强于微星P55-GD65，但它们之间的差距并不足以对用户的实际应用产生可以察觉的影响。

写在最后……

在完成本次评测后，酷睿i5 750处理器的优异性能给我们留下了深刻印象，作为酷睿2四核心处理器的接替者，酷睿i5 750处理器是胜任的。如果考虑到其竞争对手AMD的Phenom II X4 9XX系列处理器，酷睿i5 750在整体性能方面也有一定优势，其中在文档及办公应用中更明显一些，我们认为这是得益于新的SSE 4.2指令集，而在多媒体及游戏应用中酷睿i5 750的优势则相对要小一些。相对而言，酷睿i5 750在测试中表现出来的低功耗和低发热量更令我们满意，在连续满负荷进行720P高清视频编解码测试后，处理器表面温度仅60℃，实在是“冷静至极”。

P55主板平台给我们留下的印象更多是其架构上的变革，从双芯片到单芯片在技术层面上并不是一件简单的事情。不过相对成熟的P45平台而言，P55在性能和功能上的提升实在有限。我们认为P55在某种程度上可以理解为P45的单芯片版本，它的主要任务是保证酷睿i5处理器顺利接班。对于追求性能的高端玩家而言，X58+酷睿i7处理器才是最好的选择，而即将面市的P57主板平台（P55的增强版）也颇为让人期待。

综合来看我们认为酷睿i5 750有足够的资格成为中高端玩家的首选，但要真正成为市场中的主导产品，还需英特尔进一步推出其他型号的酷睿i5处理器，并进一步下调整体平台的购买价格。如果你近期的装机预算在6000元以上（不含显示器），那么不妨考虑一下酷睿i5和P55的组合，它们将提供比酷睿2四核心平台略好的性能和更低的功耗，同时机箱里的噪声也会小很多。P



数码来风



■北京 怪叔叔

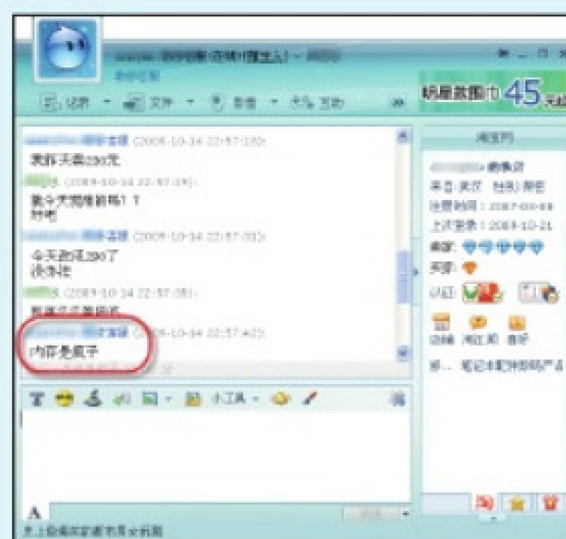
市场聚焦

导读： “利好”众多，内存价格上涨的同时，存在正常的市场因素与人为操控原因，适当的等待仍是值得的……

内存疯了，还要等吗？

笔者有一位朋友，国庆节前就决定将笔记本小小升级一番，以装备最新的Windows 7操作系统。升级的主要对象是硬盘和内存，两者升级的目标很一致，都是大容量，按他的设想，硬盘应升至500GB，而内存则要升到2GB×2。

结果两大件的升级过程都不顺利，硬盘几经缺货，最后好歹是弄到手了。而内存呢？直到现在还未入手！主要因素当然是价格，根据他的描述，国庆节前还看到宇瞻2GB DDR2/800的价格是180元左右，而到了10月中旬之后，同样的条子已经狂涨到了300元！“一条内存能买以前两条，前后还不到一个月！这下要入手，买的绝对是寂寞。”他如此调侃。



淘宝卖家直称“内存是疯子”

但若是不入手，摆在面前的问题就是：能等到内存价格再下跌吗？

来自商家的声音，有人说现在DDR2内存的价格第一次追平了DDR3，这正和当初DDR1和DDR2更新换代时的情况一样，根据当时的情形，DDR2价格就再没有下降过（但显然现在的问题不是DDR2追平DDR3，而是二者一起疯涨）。有人推测说Windows 7可能终于拉动了终端市场需求，而且在未来一段较长的时机内，该需求会持续保持增长，看起来价格不大可能回落（问题是大家都像我这位朋友那样心急么？别忘了对于一般用户而言，Windows 7在本文撰写时还未正式发布！）。更有人认为这是自2007/2008两年内存厂商连续亏损，而导致的最终缺货，以此推论，价格也没理由在短期内下调（但这样的分析，似乎应是价格慢慢持续上扬，以不到一个月贵一倍的速度来看，仍不合理）。

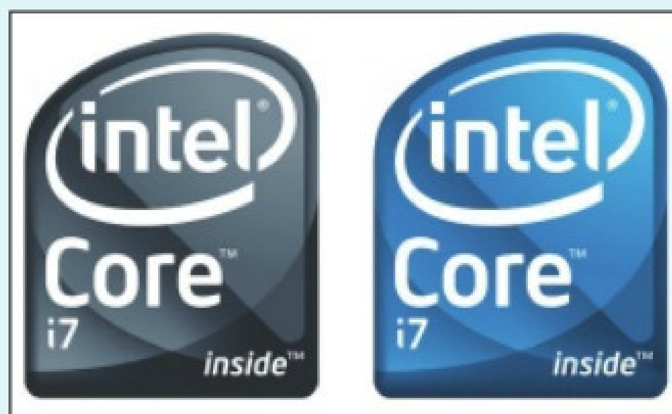


宇瞻DDR2/800 2GB笔记本内存一月之间价格上涨幅度接近100%

按照以往的经验，国庆节硬盘与内存的短时上涨也是一般规律，一方面来自于对假期消费较高的预期，而另一方面放假期间，渠道运行缓慢，也有可能造成货源数量减少。但接近100%的涨幅却实属罕见，这样的结果，几乎无法用任何正常市场运行规律来解释。那么唯一的解释应当还是人为造成的动荡。

有人囤货，有人炒货，原因也许就这么简单，对他们来讲，这只不过是选择什么时机的问题。国庆节当然是非常好的选择，Windows 7也是良好的机会，长期以来的内存市场萎靡也可随时当作理由搬上台来。不过若细细分析，本次抬价，Intel和AMD也难逃其咎，应当被列入“帮凶”名单。

Intel于今年6月份重新整理旗下处理器品牌，正式推出Core i7、i5、i3等3个子系列品牌，在i7和i5平台架构中内存规格升级为DDR3，而i7更是直推DDR3三通道技术。该架构自发布后数月，已逐渐成为消费者装机或升级机器的新选择，DDR3内存的呼声一时高涨。而AMD于年初发布的支持DDR3的Phenom II处理器也逐渐带动了DDR3内存的出货。此外，就在国庆之前的9月底，Intel正式发布了新一代笔记本平台Calpella，该平台自然是采用全新的Core i7处理器，对DDR3内存销售市场来说，这无疑又是一个绝好消息。



Core i7/i5平台对内存市场的推动“功不可没”

综上所述，在如此多的“利好”推动之下，有人“顺势”拉动一把内存涨潮，已在情理之中。就长远来看，这些因素确实会给内存市场带来持续的出货需求，但就短时的狂涨来看，价格虚高一目了然。因此在未来较长的一段时间内，自然不能期望价格还回到当初未涨之前的水平，但稍安勿躁，泡沫自会慢慢消失，这种等待仍是值得的。

热点速递

佳能EOS 1D Mark IV正式发布



作为数码单反的领头羊之一，佳能EOS 1D Mark系列一直是专业与高质的象征。日前，佳能终于推出了该系列的新一代产品1D Mark IV。这款相机拥有1600万像素的APS-H画幅、具备10张/秒的连拍速度、最高可拍摄1080P/30fps的高清视频，可选ISO（H3）达到了惊人的102 400。显然这款相机的定位仍是旗舰性质的，佳能给出的4995美元（约合人民币50 872元）的官方售价也充分说明了这一点。



卡西欧进入手机市场

手机厂商扩展数码拍照功能，相信大家已不陌生。不过反过来这么做的，在相机上加入手机功能，卡西欧可能是少有的几家之一。最近，卡西欧发布了两款带手机功能的相机Exilim CA003和CA004。这两款相机都采用了双面设计，相机的一面很是专业（至少不会被误认为是拿着手机业余胡乱拍），而手机一面则设计为翻盖。CA003是两款相机中的较高级机型，在拍摄方面具有不错性能，使用一枚支持28mm广角、3倍光学变焦的1200万像素摄像头，而在手机方面则支持GPS、Wi-Fi、蓝牙、FM收音机等功能。

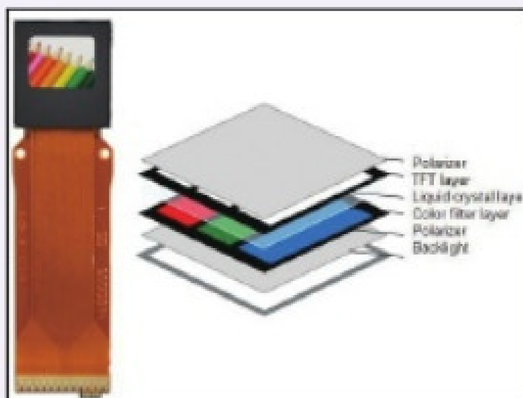
摩托罗拉Droid手机现身



近日，摩托罗拉的第二款Android手机Sholes以真机形式全面亮相，并正式改名为Droid。这将是第一款搭载Android 2.0操作系统的手机，同时，在硬件上的高调配置，也使得这款手机一举成为Android手机中的旗舰级产品。它采用侧滑盖全键盘，配备3.7英寸的WVGA规格触控屏，可提供480×854像素的分辨率，支持多点触控。此外手机内置600MHz的OMAP3处理器，其性能足以与苹果的iPhone 3GS抗衡。

应用前沿

爱普生展示高质量电子取景器成果



“单反”相机得名的原因之一，就在于其中有一块用于光学取景的反光板。不过该反光板在快门按下时会不可避免地变动位置，这会对成像清晰度造成一定影响，同时它的存在还让相机体积无法进一步缩减。电子取景器省去此麻烦，但使用者普遍觉得其显示质量差、画面拖尾且反应速度慢。而爱普生的最新研究成果，已可在一块1.2英寸的屏幕上实现144万像素的解析，同时，该屏幕采用颜色过滤技术，可使画面色彩不受拖尾影响。如果该技术进一步发展及应用，光学取景器或可被完全弃用。

三星研制高强度显示屏



日前，一段使用锤子击打显示屏的实验影片在网上流传，实验主角就是三星所展示的一块AMOLED显示屏。该屏幕非常薄，仅20微米（0.02厘米），2.8英寸的“身材”却只有0.29克的重量。实验所演示的是该屏幕的抗击打能力，使用锤子也无法将其击碎或击裂。看来未来LCD不仅可弯曲，并且耐用性也将大大增强。

奇趣古怪

“锅＋棒”新型乐器





你一定很好奇这种下面有个类似大锅，上面插满了细棒的东西会用来做什么。事实上它是新设计出的一种乐器。底下的“锅”实际是一个共振箱，采用2mm厚的钢板制作，而上面插着的细棒则是钢条，一件乐器共有31根细棒，其中最短的163mm，最长的250mm。具体“演奏”时，可用手指戴着金属环拨动细棒，或击打、晃动共振箱，因为其中有小金属环，能发出独特声音。如此看来，假如你喜欢，动动脑筋，也许也能弄出这么一件“山寨”乐器。



头牌新闻

瑞星高调发布“云安全”2010版杀毒软件

■本刊记者 冰河

2009年10月20日，瑞星科技在北京发布杀毒软件新品——瑞星全功能安全软件2010版。新品强调采用互联网化技术，对1.5亿用户电脑的云安全数据进行动态分析，具有“全面拦截”“彻底查杀”和“极速响应”等技术特点，对新病毒反应速度提高了10倍，可全面解决“病毒木马多途径传播”等三大业界难题。



瑞星公司副总裁卢青女士为瑞星2010新品软件发布致辞

近年来，病毒和木马的传播有了很大变化，原来只通过一种主要途径传播的病毒，现在开始全面利用挂马网站、U盘、系统漏洞等多种途径进行传播。如果杀毒软件只针对一种途径进行防御，病毒就会轻松突破其防线。例如：2008年出现多个恶性病毒，它们伪装成普通Word文件，用户打开后就会中毒，中毒后的电脑会通过U盘、局域网等多种途径进一步感染更多用户。此外，某些黑客利用Word文档捆绑木马，窃取机密。这种情况给政府机构、大学、企业等特殊单位带来极大威胁。瑞星2010版新品首度全面应用“云安全”技术，结合“应用程序加固”“木马行为防御”等功能，使Word程序始终在受保护的环境下运行，使其无法释放病毒，无法做任何恶意操作，从而杜绝黑客利用恶意文档传播病毒及窃取机密的情况发生，全面拦截绝大部分的安全威胁。

瑞星全功能安全软件2010版是经微软官方推荐的Windows 7安全软件，全面应用Windows 7最新技术，力图给用户带来更佳的体验。作为亚洲最大安全厂商，瑞星一直与微软保持密切而良好的合作伙伴关系，目前，包括瑞星全功能安全软件、瑞星卡卡6.0在内的全线产品已经与微软Windows 7实现完美兼容。

发布会上，瑞星副总裁卢青女士还表示，近期将推出“云安全网站联盟”，为中小网站提供安全预警服务，以形成包括所有类型的全产业链信息安全解决方案。



硬件店

漫步者启动“感恩节”主题活动

漫步者宣布于11月15日开始启动名为“漫步者·感恩节”的主题活动。活动期间，漫步者将在官网设置活动专题，邀请漫步者新老用户上传与漫步者相关的产品使用图片、使用心得和感言等，并赢取由漫步者送出的多重感恩礼物，最高奖项为价值超过2000元的漫步者新款音响产品M500。漫步者从1996年成立至今已经走过13年的发展历程，产品销量累计超过4000万，此次活动即是漫步者回报用户信赖与支持的感恩答谢。据悉，借此活动，漫步者还将展示最新产品，并将多款新品馈赠给漫步者新老用户，让更多消费者了解一个不断发展的漫步者。

明基召开2009年秋冬季新品发布会

2009年10月23日，明基在苏州召开2009年秋冬季新品发布会，并在本次发布会上推出包括液晶显示器、液晶电视、笔记本电脑、投影仪、数码相机、数码摄像机在内的多款新品。



明基中国营销总部总经理洪汉青携各产品线主管人员出席，并分别向与会者逐一介绍明基今后的营销战略和本次推出的新产品。另外，作为明基形象代言人之一的新加坡歌手潘嘉丽也到场献唱助阵。洪汉青在会后接受了本刊记者的采访，他表示明基投影仪产品的市场占有率为业内第一，并将进一步巩固和扩大其优势。液晶显示器会全面过渡到LED背光，并将于明年第一季度推出重量级新品，打造业内最轻薄的液晶显示器。笔记本电脑则将推出采用英特尔最新CULV处理器的13.3英寸产品，而得益于近年和微软的紧密配合，新笔记本电脑将预装刚刚发布的Windows 7操作系统。另外，明基首款数码摄像机M1也引起与会者的高度关注，本刊也将在近期对这款具备1080P全高清视频拍摄能力的产品进行评测。

AMD、宏碁、完美时空战略携手推出游戏笔记本电脑

2009年10月19日，AMD、宏碁和完美时空举办主题为“完美之合 共赢蓝海”战略合作发布会，正式推出为《完美世界前传》人鱼传说和《诛仙2》两款网络游戏量身定制的“Acer-AMD-完美游戏本”。“Acer-AMD-完美游戏本”是专门为完美时空旗下两款大型3D网络游戏《诛仙2》和《完美世界前传》人鱼传说玩家定制的“定制化主题游戏本”，涵盖宏碁品



牌的Aspire 5538G、Aspire 5542G、Aspire 4540G三个系列的笔记本产品，预计销售价格在4000～6000元之间。这些产品搭载代号为Tigris的AMD下一代移动计算平台。“Tigris”平台延续了AMD“3A”平台配置的优势，采用AMD首款45nm制程双核处理器，各项性能大幅提升。同时，“Acer-AMD-完美游戏本”全部采用ATI Mobility RADEON HD 4000系列独立显卡，支持DX10.1。在电池功耗方面，AMD在新平台中加入了十大节电技术，节电性更好，待机时间得到显著增加。

英特尔举办酷睿i7移动处理器体验之旅活动



英特尔公司于近期在北京举行全新的英特尔酷睿i7移动处理器体验之旅活动，正式推出英特尔产品系列中速度最快的笔记本电脑处理器，同时也表明英特尔Nehalem微架构全面覆盖了从服务器到笔记本的各个主要计算终端产品线。研发代号为“Clarksfield”的英特尔酷睿i7移动处理器具备英特尔睿频加速技术，能基于工作负载情况，将处理器时钟速度提升最高达75%。而英特尔超线程技术也可为多线程应用程序带来更高的性能。新的英特尔酷睿i7移动处理器还支持双通道DDR3 1333MHz内存和全面的1 x16或2 x8 PCI Express 2.0图形功能。在这次的体验之旅上，华硕、戴尔、惠普、联想等国内外一线厂商都展现了各自基于最新英特尔酷睿i7移动处理器的笔记本产品，在接下来的一段时间内，各个主流OEM厂商都将陆续推出基于英特尔酷睿i7移动处理器的笔记本电脑。

华硕发布全新UL系列笔记本电脑

近日，华硕电脑发布UL（unlimited）系列轻薄笔记本，包括12.1英寸的UL20、13．3英寸UL30、14英寸UL80和15.6英寸的UL50四款产品，提供了较前代产品更强大的性能、更长的电池续航能力及薄于1英寸的机身。UL系列均采用全新英特尔超低电压（CULV）处理器和更节电的LED背光屏，功耗更低，续航时间更长，配合华硕的Power4Gear软件技术，最大可实现单颗电池12小时续航，UL80V/UL50V两款机型还拥有独显/集成双显切换功能。华硕在UL系列中引入酷频33效能增强技术，通过软硬件配合，可使内存及处理器性能最大提升33%以上。



先锋举办2009年影音新品发布会

先锋公司于近日以“锋芒·影音新里程”为主题在北京举办新品发布会，先锋CSV事业部部长Kusakabe先生、CBD营业部亚太区总经理于绪洋先生、各界媒体及先锋渠道合作伙伴出席了会议。会上，先锋发布多款符合人体工程学原理的耳机新品、全球首部12×蓝光刻录机，及先锋外置超薄刻录机和光驱产品，并展示了单张500GB（20层）的蓝光存储盘片。此次发布的耳机产品涵盖先锋民用系列耳机的顶级旗舰产品-CLX9、采用可弯曲式耳塞喷嘴设计的中端主力CLX50系列，及多款密闭头戴式和运动型耳挂式耳机。



七彩虹举办十周年庆典

七彩虹围绕“感恩、超越、共好”三大主题，宣布为期3个月的“七彩虹显卡10周年庆典”活动正式开幕。此次活动将涉及全球数十家媒体及大批玩家参与，各类奖品总价逾十万元。线下活动报名已在官网拉开帷幕，详情可登录七彩虹官方网站：http://10.colorful.cn/。



软件圈

谷歌金山词霸2.0上市

金山软件于近日正式发布“谷歌金山词霸2.0”，除延续免费特点外，新版最大亮点便是加入写作翻译功能，在保持金山词霸系列软件特点的基础上，对用户进行英文邮件、文档写作的应用场景做了特别的优化设计，通过词霸“写作助手”界面和专门优化的查询结果展示方式，特别新增的情景会话实景例句参考，配合快捷键操作，能有效提高用户日常办公、学习中写作英文邮件、文档效率。据金山词霸相关负责人介绍，“谷歌金山词霸2.0”用户只需下载5MB的安装包即可使用其全部功能，如果用户需要离线使用软件或者查询专业的本地词典，可通过“谷歌金山词霸2.0”官网下载独立的本地词典包，为自己的金山词霸添加本地词典功能。

江民发布杀毒软件KV2010

近日，江民科技在北京发布KV2010版杀毒软件。江民科技称新品具有29道安全防护机制，采用“前置威胁预控”的全新安全理念，封堵14道病毒入口，防御15种网络安全威胁。根据现场演示，KV2010采用全新动态启发式引擎，采用动态启发和静态启发相结合的方式扫描未知病毒，提高了对未知病毒的启发识别能力；扫描时采用指纹加速技术，在首次扫描后的正常文件中加入指纹识别功能，下次再扫描时忽略不扫，加快了扫描速度和效率。江民科技总裁陶新宇介绍，“前置威胁预控”理念的实施，将彻底扭转部分用户对于“杀毒软件不防毒”这一片面的认识，并将提升用户对于杀毒软件的使用满意度。

方正电子书再成国礼

2009年10月8日，国家副主席习近平在出访比利时期间，访问了比利时规模最大的大学，欧洲十大高等学府之一的鲁汶大学。同时，习近平副主席将方正阿帕比（Apabi）电子书及数字图书馆系统——“中华数字书苑”作为国礼，赠送给鲁汶大学。这是继温家宝总理出访欧洲后，方正阿帕比电子书再次被作为国礼馈赠给国外著名大学。“中华数字书苑”收录了2万种电子图书和部分全文工具书数据库、全文年鉴数据库、数字报纸和中国艺术博物馆，可让鲁汶大学师生、让世界更好地了解中国。另外，在今年10月14日举行的法兰克福书展中，以方正为代表的中国企业向世界展示了中国的数字出版成果。



晶合快评

无码时代?

■晶合实验室 电子土豆

一大早上班打开电脑，后台的360安全卫士照例弹出一则新闻，说的是360杀毒1.0正式版发布，并且永久免费云云。在安全软件厂商轮番提供3个月、半年、一年甚至更长的试用期的今天，这几年笔者已用惯了“免费”的杀毒软件，对“免费”二字早已具备很强的免疫力，只是360杀毒这篇新闻的标题颇有几分暧昧的味道——《杀毒软件进入“无码时代”》，说的是它完全抛弃了“激活码”机制，可以随时下载使用。估计360公司自己也觉得此标题过于招摇，等到笔者发稿时，它已在官网新闻中去掉了相关文字，但在很多第三方网站发布的新闻稿中仍能看到。

其实，360杀毒以“无码”自诩还是有些牵强，因为最初的DOS版杀毒软件就一直是“无码”的。上世纪90年代中后期，当“多媒体电脑”（这个有着90年代烙印的词似乎也久违了）开始在国内家庭开始普及的时候，许多家庭电脑里的正版软件除了随整机预装或随配件附赠的，最常见就是杀毒软件了。记得10年前笔者帮亲友买过一套当时大名鼎鼎如日中天的正版KV300，价格是260元，载体是一张1.44MB加密软盘。当时的KV300还是DOS版的，在那个年代没有“序列号”“激活码”这种概念，用户如果需要升级病毒库，必须携带原盘到江民特约经销商门店拷贝，不过这种升级服务是无限期的，而假如源盘不幸损坏（事实上软盘远没有今天的廉价刻录盘可靠），用户也必须花数十元去经销商那里更换一张新的软盘。当时国内杀毒软件的选择还比较少，最著名的除了江民的KV300就是官方味道十足的Kill，而AV95、VRV等如今早已淡出市场的品牌市场占有率不大，国外的杀毒软件则很少进入国内个人用户市场。在那个普通用户对PC机还处于从认识到熟悉的时代，出于对“病毒”的莫名恐惧，许多用户在“用D版软件很容易染病毒”（想出这句话的人今天一定会被安全软件厂商奉为营销高手）的论调下，都会乖乖买上一份杀毒软件保平安。今天卖一份包装精美的光盘版杀毒软件可能就挣几块钱的软件经销商，也许会无比怀念那个“卖杀毒软件就是卖软盘”的年代。



习惯热插拔的电子土豆

在Windows 98和XP相继成为主流家用操作系统后，金山毒霸和瑞星杀毒软件迅速崛起，其中后起之秀金山毒霸在正式上市前的测试阶段提供了一年多的免费下载试用，并不断更新在线病毒库，这为其赢得了不少新用户的青睐。进入互联网时代，各种应用软件纷纷举起“免费”大旗，唯有杀毒软件仍坚持收费的市场策略，只是此时的论调变成了“上网容易染病毒”，而安装方式也变成光盘版加序列号（激活码），卖杀毒软件开始变成了卖光盘+序列号。

与此同时，许多国际知名杀毒软件厂商也纷纷瞄准内地市场，推出更多本地化产品，诺顿的Norton Antivirus、趋势的PC-Cillin、ESET的Nod32、McAfee VirusScan、AVG Anti-Virus、BitDefender……一个个抢滩登陆或卷土重来，它们最初一般都提供3个月左右的“免费”试用期，以吸引新客户。而来自俄罗斯的大佬Kapersky则祭出狠招，联合360安全卫士推出了卡巴斯基安全软件一年免费试用的活动，按某位著名国际杀毒软件厂商人士的评价，卡巴斯基此举纯属新来者“烧钱赚眼球”的无奈之举。虽然这次长达一年零八个月的合作以所谓的“互杀”事件结束，但合作的结果却的的确确为双方带来了大量的用户群，说明“免费”概念始终是吸引新用户尤其是个人用户的致命武器。

此时，感受到竞争压力的国内杀毒软件厂商也与时俱进，从单纯卖软件变成了“卖服务”，即零售版的售价中会包含针对单用户或多用户的一年到三年不等的更新服务，并纷纷捆绑了防火墙软件和本土化的“网银/网游保险箱”之类功能。但动辄二三百元的零售光盘版价格，对于个人用户来说门槛还是高了一些，于是脱离传统载体和销售渠道的杀毒软件免费下载+有限期激活码成为杀毒厂商新的营销模式，杀毒软件也全面进入了所谓的“有码时代”。尽管在经历了多次价格战，如今许多大牌杀毒软件已“不约而同”将服务价格降到40元/年，可已习惯网上免费资源的用户还是会有觉得贵的。这不，号称永久免费的360杀毒正式版来了，国外的AVG、Dr.Web等也推出了可免费使用一年以上的版本，所谓的“无码时代”真的到来了么。（**笔者注：**相关介绍评测见本刊2009年5月下《免费的午餐——免费杀毒软件评测》）

当土豆正埋头敲打这篇文字的时候，Mu同学将一份“新品初评”打样放在我面前，标题是《江民杀毒软件KV2010》，售价：328元（三用户三年期），而眼前的Maxthon浏览器里又出现一条醒目的标题：瑞星全功能安全软件2010上市，免费半年……看来，到底“有码”还是“无码”会胜出，得让用户用时间和鼠标来投票。



附：目前部分知名安全软件在线购买服务价格（厂商销售政策经常变化，仅供参考）

ESET NOD32防病毒软件，25元/半年，40元/1年

BitDefender反病毒2009，30天免费，25元/半年，10元/月

金山毒霸2009 360专用版，25元/半年，普通版网银在线购买78元/年

瑞星杀毒软件2010，银行卡购买：20元/半年，手机或固定电话购买：30元/1年

卡巴斯基反病毒2010，25元/半年，40元/1年 P

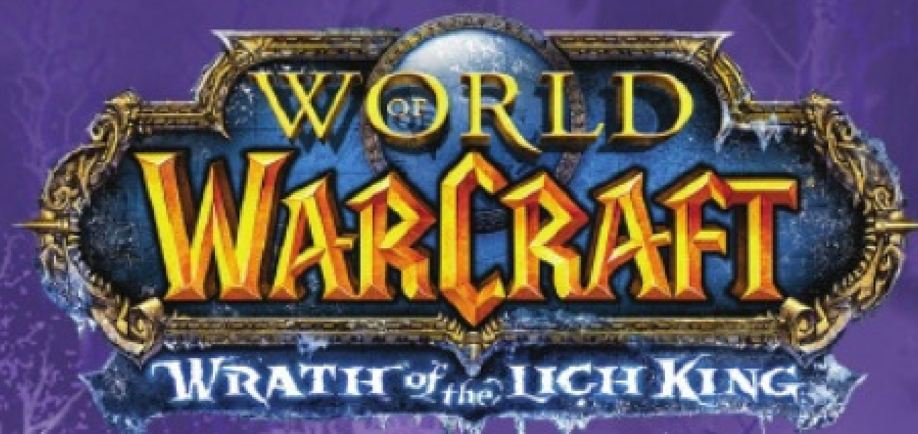
（漫画作者：SUNS）

优游网书

大众特报

北裂境声望简介
北裂境声望奖励大全
声望军需官位置图

下期优游网书推荐：北裂境五人英雄副本攻略



北裂境声望及奖励

陣營	聲望
巫妖王之怒	
卡魯耶克	崇拜
祈倫托	崇拜
銀白十字軍	崇拜
霍迪爾之子	崇拜
黯刃騎士團	崇拜
龍眠協調者	崇拜
休拉薩盆地	
狂心部族	仇恨
神諭者	崇敬
聯盟先鋒	崇拜
探險者協會	友好
白銀誓盟	中立
霜誕矮人	友好
驍勇遠征軍	崇拜
燃燒的遠征	
卡爾奈	崇拜
塞納里奧遠征隊	崇拜
斯博格爾	崇拜
時光守望者	崇拜
榮譽堡	崇拜
歐格利拉	崇拜
流沙之鱗	崇拜
灰舌死亡誓言者	崇拜
紫羅蘭之眼	崇拜
聯合團	崇拜
虛空之翼	崇拜
撒塔斯城	
占卜者	仇恨
奧多爾	崇拜
破碎之日進攻部隊	崇拜
薩塔	崇拜
薩塔禦天者	崇拜
陰鬱城	崇拜
艾澤拉斯	
塞納里奧議會	崇拜
拉文霍德	中立
暗月馬戲團	中立
木喉要塞	崇拜
海達希亞水元素	崇拜
瑟銀兄弟會	崇拜
血帆海盜	仇恨
諾茲多姆的子嗣	仇恨
贊達拉部族	崇拜
辛德拉	中立
銀色黎明	崇拜
熱砂企業	
加基森	崇拜
棘齒城	崇拜
永望鎮	崇拜
藏寶海灣	崇拜
聯盟	
暴風城	崇拜
艾克索達	崇拜
諾姆瑞根流亡者	崇拜
達納蘇斯	崇拜
鐵爐堡	崇拜
聯盟部隊	
銀翼哨兵	崇拜
阿拉索聯軍	崇拜
雷矛衛隊	崇拜
其他	
冬刃豹訓練師	中立
辛迪加	仇恨

WLK的声望属于5+4，即5个主要声望，4个次要声望。5个主要声望是部落远征军／联盟先锋、龙眠协调者、银白十字军、黯刃骑士团、祈伦托，4个次要声望是卡鲁耶克、霍迪尔之子、狂心部族和神谕者。对于主要声望来说，WLK改变了声望的获取方式，首先，只有在英雄级别的5人副本中才能获得声望，团队副本完全没有声望，而普通副本只有80级的才有，即俄特加德之巅、奥核之眼、斯坦索姆的抉择、雷光大厅、石之大厅、勇士试炼这6个。当然，英雄副本的声望要比普通的多很多，普通副本小怪一般有5或10点声望，Boss有50点声望，而英雄副本的小怪则有15或30点声望，Boss有250点声望。其次，副本提供的声望并没有特定的阵营，你获得哪个声望将由你穿着哪个阵营的外袍决定，外袍有4种：龙眠协调者、银白十字军、黯刃骑士团、祈伦托，友善时可分别在相应的军需官处购买。而如果你没有穿这4种外袍，默认获得部落远征军或联盟先锋的声望。最后，进入英雄级别的副本没有任何声望要求，也不需要任何钥匙，只要你到80就能进入。相对来说，5个主要声望都很好冲，只要到80，刷几次英雄副本，轻轻松松到崇拜。

次要声望的获取比较传统，要么做每日，要么交东西，但没有相应的副本可以去刷声望，这些和在艾泽拉斯、外域冲声望没啥区别。卡鲁耶克的每日任务有3个，一是凛风峡湾卡玛廊的“传递心意”，有500声望，二是北风冻原卡斯卡拉的“作最坏的打算”，有500声望，三是龙骨荒野默亚基港的“计画未来”，有500声望。霍迪尔之子的每日任务有6个，都在风暴群山的丹尼佛兰，友善级别有3个：“热与冷”加250声望、“打磨头盔”加250声望、“吹响霍迪尔号角”加250声望。尊敬后增加两个，“间谍猎人”加350声望、“刺出霍迪尔之矛”加500声望（这个任务很难，本人从来没做成功过，后来就放弃了……）。崇敬再增加一个：“喂食安格林”加350声望。霍迪尔之子还可以交物品提高声望，一个是奥杜亚圣物，10个一组交，加250声望，二是永霜屑片，每个350声望（永霜屑片每小时才刷5个，又小又难找，建议网上找个改模型的工具）。狂心部族和神谕者的每日任务比较随机，不再一一列举，但注意有个每日任务是转换阵营用的，可别搞错。



部落在北裂境的联合部队，由战歌进攻部队担任先锋。包括坦卡族、夺日者、复仇之手、战歌进攻部队4个分支声望，完成4个分支声望的某些任务，若是获得声望奖励将有一半归入主声望。

辛多雷彎弓
拾取後綁定
弓 弓
傷害 208 - 386 速度 3.10
每秒傷害(95.8)
+17 敏捷
+27 耐力
耐久度75/75
需要等級：78
需要聲望：部落遠征軍 - 崇敬
裝備：提高命中等級18點。

戰歌風暴盾
拾取後綁定
盾牌 盾牌
6337 護甲值
174 格擋
+39 耐力
+35 智力
耐久度100/100
需要等級：78
需要聲望：部落遠征軍 - 崇敬
裝備：使你的法術能量提高37點。

戰歌懲處錘
拾取後綁定
單手 單手錘
傷害 118 - 221 速度 1.60
每秒傷害(105.9)
+36 耐力
+26 力量
耐久度90/90
需要等級：78
需要聲望：部落遠征軍 - 崇敬
裝備：使你的閃躲等級提高22點。

大酋長壁壘
拾取後綁定
盾牌 盾牌
6337 護甲值
174 格擋
+45 耐力
耐久度100/100
需要等級：78
需要聲望：部落遠征軍 - 崇敬
裝備：提高熟練等級31點。
裝備：提高防禦等級32點。

大斷崖充能魔杖
拾取後綁定
遠距 魔杖
傷害 286 - 532 速度 2.10
每秒傷害(194.8)
+17 精神
+18 智力
耐久度65/65
需要等級：78
需要聲望：部落遠征軍 - 崇敬
裝備：使你的法術能量提高20點。

戰歌凶器
拾取後綁定
單手 匕首
傷害 111 - 207 速度 1.50
每秒傷害(106.0)
+36 耐力
+27 敏捷
耐久度65/65
需要等級：78
需要聲望：部落遠征軍 - 崇敬
裝備：提高攻擊強度40點。

暗矛寶珠
拾取後綁定
副手物品 雜項
+44 耐力
需要等級：78
需要聲望：部落遠征軍 - 崇敬
裝備：提高加速等級31點。
裝備：使你的法術能量提高34點。

蠻荒鬥士秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級：80
需要聲望：部落遠征軍 - 崇拜
使用：永久性地為一件頭部裝備附加30點耐力以及25點韌性等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

設計圖:泰坦鋼板
鍛造
需要聲望：部落遠征軍 - 崇拜
需要鍛造(450)

"教你學會如何製作泰坦鋼板。"

泰坦鋼板
物品附魔
需要等級：70
使用：永久性地將輕型的泰坦鋼板裝在盾牌上，提高81點格擋值並縮短繳械效果的持續時間50%。無法與其他同類效果堆疊。附上泰坦鋼板將會使該物品變成靈魂綁定。

需要:泰坦鋼錠(4) 永恆暗影(4)

推荐

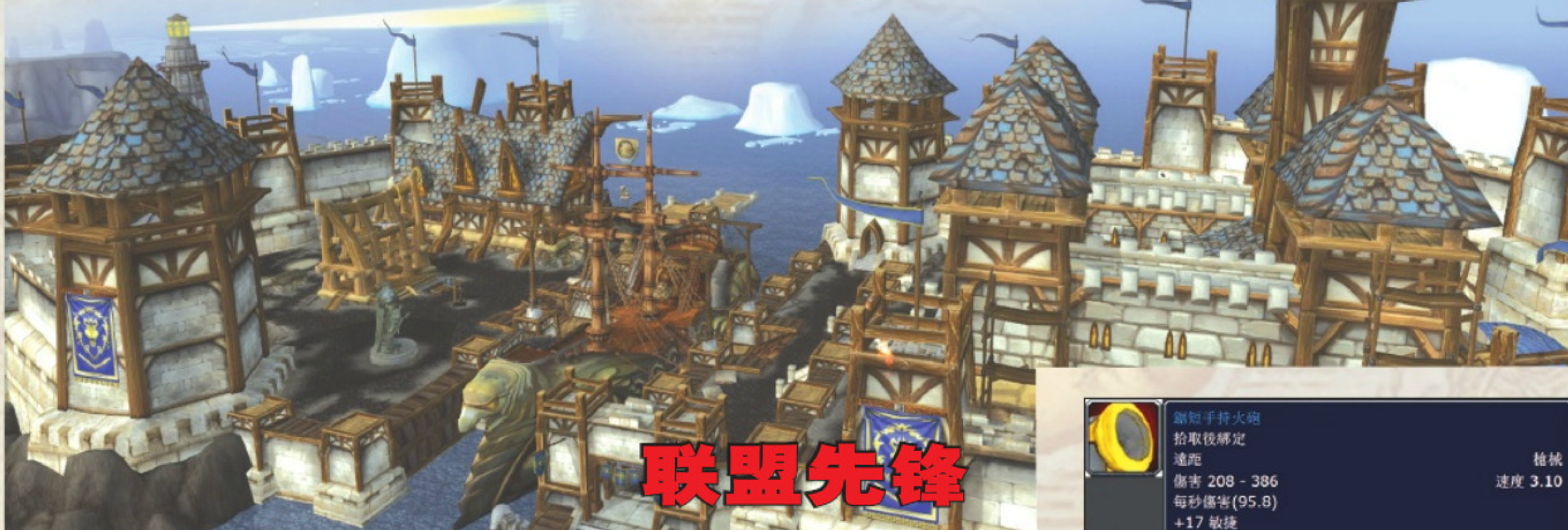
設計圖:機械重機車
工程學
需要聲望：部落遠征軍 - 崇拜
需要工程學(450)

"教你學會如何製作機械重機車。"

機械重機車
坐騎
需要等級：40
需要騎術(150)
召喚或是停好一台暴衝酷炫的機械重機車。這是一台速度很快的機車。

"教你學會如何駕駛這台棒呆了的大傢伙。"

需要:泰坦鐵鋼錠(12) 一把鈷藍螺栓(40) 寒地毛皮(2) 可利用的鐵魔像零件(1) 哥布林機械活塞(8) 遊貨裝甲排氣管(1)



联盟在北裂境的联合部队，由骁勇远征军所率领，但也包含了像是探险者协会的民间组织。联盟先锋包括霜诞矮人、白银誓盟、探险者协会、骁勇远征军4个分支声望，完成4个分支声望的某些任务，若是获得声望奖励将有一半归入主声望。

銅鬚手持火砲
拾取後綁定
遠距 槍械
傷害 208 - 386 速度 3.10
每秒傷害(95.8)
+17 敏捷
+27 耐力
耐久度75/75
需要等級：78
需要聲望：聯盟先鋒 - 崇敬
裝備：提高命中等級18點。

"鐵爐堡製造 - 銅鬚小桶與火藥股份有限公司"

羅德隆的決心
拾取後綁定
盾牌　盾牌
6337 護甲值
174 格擋
+39 耐力
+35 智力
耐久度100/100
需要等級: 78
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高37點。

聯盟先鋒之錘
拾取後綁定
單手　單手錘
傷害 118 - 221　速度 1.60
每秒傷害(105.9)
+36 耐力
+26 力量
耐久度90/90
需要等級: 78
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇敬
裝備: 使你的閃躲等級提高22點。

東部王國寶珠
拾取後綁定
副手物品　雜項
+44 耐力
需要等級: 78
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇敬
裝備: 提高加速等級31點。
裝備: 使你的法術能量提高34點。

先鋒士兵匕首
拾取後綁定
單手　匕首
傷害 111 - 207　速度 1.50
每秒傷害(106.0)
+36 耐力
+27 敏捷
耐久度65/65
需要等級: 78
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇敬
裝備: 提高攻擊強度40點。

獅心之盾
拾取後綁定
盾牌　盾牌
6337 護甲值
174 格擋
+45 耐力
耐久度100/100
需要等級: 78
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇敬
裝備: 提高熟練等級31點。
裝備: 提高防禦等級32點。

蠻荒鬥士秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇拜
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加30點耐力以及25點韌性等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

設計圖:泰坦鋼板
鍛造
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇拜
需要鍛造(450)
"教你學會如何製作泰坦鋼板。"
泰坦鋼板
物品附魔
需要等級: 70
使用: 永久性地將輕型的泰坦鋼板裝在盾牌上，提高81點格擋值並縮短繳械效果的持續時間50%。無法與其他同類效果堆疊。附上泰坦鋼板將會使該物品變成靈魂綁定。
需要:泰坦鋼錠(4) 永恆暗影(4)

推荐

設計圖:機電師摩托車
工程學
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇拜
需要工程學(450)
"教你學會如何製作機電師摩托車。"
機電師摩托車
坐騎
需要等級: 40
需要騎術(150)
騎乘或停好一臺機電師摩托車。這是一種速度非常快的機車。
"教你學會如何駕駛這台摩托車。"
需要:泰坦鐵鋼錠(12) 一把鈷藍螺栓(40) 寒地毛皮(2) 可利用的鐵魔像零件(1) 哥布林機械活塞(8) 源質裝甲排氣管(1)

地精魔術師之羽
拾取後綁定
遠距　魔杖
傷害 286 - 532　速度 2.10
每秒傷害(194.8)
+17 精神
+18 智力
耐久度65/65
需要等級: 78
需要聲望: 聯盟先鋒 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高20點。

银白十字军

由提里奥·弗丁所率领，银白十字军结合了重整的白银之手骑士团与银色黎明，成为对抗巫妖王部队的一支劲旅。

銀白十字軍外袍
拾取後綁定
唯一
公會徽章　雜項
需要聲望: 銀白十字軍 - 友好
裝備: 你推崇銀白十字軍的理念。在等級80地城內獲得的聲望值均會同樣改善你與銀白十字軍的關係。

遁影秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 尊敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加25點暗影抗性以及30點耐力。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

標準配發腿鎧
拾取後綁定
腿部　鎧甲
1831 護甲值
+102 耐力
+30 力量
紅色插槽
插槽加成: +4力量
耐久度100/100
需要等級: 78
需要聲望: 銀白十字軍 - 尊敬
裝備: 提高防禦等級69點。
裝備: 提高命中等級46點。

標準配發腿甲
拾取後綁定
腿部　鎧甲
1831 護甲值
+51 耐力
+69 智力
藍色插槽
插槽加成: +4智力
耐久度100/100
需要等級: 78
需要聲望: 銀白十字軍 - 尊敬
裝備: 使你的法術能量提高80點。
裝備: 提高加速等級40點。

神聖滅絕披風
拾取後綁定
背部　布甲
140 護甲值
+57 耐力
+39 敏捷
需要等級: 78
需要聲望: 銀白十字軍 - 尊敬
裝備: 提高25點護甲穿透等級。
裝備: 提高攻擊強度52點。

堅實保衛者秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加37點耐力和20點防禦等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

淨化火炬
拾取後綁定
遠距　魔杖
傷害 247 - 459　速度 1.60
每秒傷害(220.6)
+21 耐力
耐久度65/65
需要等級: 78
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高26點。
裝備: 每5秒恢復10點法力。

設計圖:守護者的暮光蛋白石
珠寶設計
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇敬
需要珠寶設計(390)
"教你學會如何切割一個守護者的暮光蛋白石"
守護者的暮光蛋白石
紫色
+8熟練等級和+12耐力
"與紅色或藍色插槽相容。"
需要:暮光蛋白石(1)

戰鬥修補者頭盔
拾取後綁定
頭部　鎖甲
985 護甲值
+58 耐力
+60 智力
耐久度70/70
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高91點。
裝備: 提高77點致命一擊等級。

殭屍橫掃獵槍
拾取後綁定
遠距　槍械
傷害 238 - 444　速度 2.90
每秒傷害(117.6)
耐久度75/75
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇敬
裝備: 提高18點致命一擊等級。
裝備: 提高命中等級14點。
裝備: 提高68點攻擊強度。

銀白骷髏粉碎者
拾取後綁定
雙手　雙手錘
傷害 487 - 731　速度 3.60
每秒傷害(169.2)
+100 耐力
+84 力量
耐久度100/100
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇敬
裝備: 提高77點護甲穿透等級。

牙轉面甲
拾取後綁定
頭部　鎧甲
1760 護甲值
+89 力量
+87 耐力
耐久度80/80
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇敬
裝備: 提高78點護甲穿透等級。

無盡之途長靴
拾取後綁定
腳　皮甲
388 護甲值
+49 耐力
+51 敏捷
耐久度60/60
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇拜
裝備: 提高命中等級66點。
裝備: 提高攻擊強度122點。

純淨思緒頭盔
拾取後綁定
頭部　鎧甲
1821 護甲值
+99 耐力
+69 智力
變換插槽
藍色插槽
插槽加成: +8智力
耐久度100/100
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇拜
裝備: 使你的法術能量提高84點。
裝備: 提高45點致命一擊等級。

拋光軍團鍊衫
拾取後綁定
胸部　鎖甲
1254 護甲值
+89 敏捷
+69 耐力
+68 智力
黃色插槽
插槽加成: +4命中等級
耐久度140/140
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇拜
裝備: 提高命中等級49點。
裝備: 提高攻擊強度104點。

希望之光徵記
拾取後綁定
唯一
手指　雜項
+42 耐力
+50 智力
需要等級: 80
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇拜
裝備: 提高加速等級36點。
裝備: 使你的法術能量提高58點。

推荐

圖樣:明亮法術絲線
裁縫
需要聲望: 銀白十字軍 - 崇拜
需要裁縫(430)

"教你學會如何縫製明亮法術絲線。"

明亮法術絲線
物品附魔
需要等級: 70
使用: 永久地為褲子縫上法術絲線，使其提高50點法術能量和20點精神。 附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

需要:永恆生命(4) 冰網蜘蛛絲(4) 冰凍寶珠(1)

黯刃骑士团

曾经隶属於巫妖王的死亡骑士如今挣脱了他的掌控，集结在大领主达瑞安·莫格莱尼的旗帜之下起身对抗巫妖王。

黯刃外袍
拾取後綁定
唯一
公會徽章　雜項
需要聲望: 黯刃騎士團 - 友好
裝備: 你推崇黯刃騎士團的理念。在等級80地城內獲得的聲望值均會同樣改善你與黯刃騎士團的關係。

設計圖:致命的巨黃晶
珠寶設計
需要聲望: 黯刃騎士團 - 友好
需要珠寶設計(350)

"教你學會如何切割一個致命的巨黃晶"

致命的巨黃晶
橘色
+6敏捷和+6致命一擊等級

"與紅色或黃色插槽相容。"

需要:巨黃晶(1)

圖樣:奈幽強化箭袋
製皮
需要聲望: 黯刃騎士團 - 尊敬
需要製皮(415)

"教你學會如何製作奈幽強化箭袋。"

奈幽強化箭袋
裝備後綁定
容器　箭袋
28格
需要等級: 75

需要:奈幽蟲族甲殼質(20) 凍北風皮革(2)

毒禦秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 尊敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加25點自然抗性以及30點耐力。 附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

穢邪說服者
拾取後綁定
副手　拳套
傷害 210 - 390　速度 2.50
每秒傷害(120.0)
+30 敏捷
+46 耐力
耐久度65/65
需要等級: 78
需要聲望: 黯刃騎士團 - 尊敬
裝備: 提高29點護甲穿透等級。

毒淬脛甲
拾取後綁定
腳　鎧甲
1439 護甲值
+51 力量
+76 耐力
耐久度65/65
需要等級: 78
需要聲望: 黯刃騎士團 - 尊敬
裝備: 提高防禦等級34點。
裝備: 提高102點盾牌格擋值。

黑暗士兵斗篷
拾取後綁定
背部　布甲
140 護甲值
+28 耐力
+38 智力
需要等級: 78
需要聲望: 黯刃騎士團 - 尊敬
裝備: 提高命中等級29點。
裝備: 使你的法術能量提高46點。

縛傷者腕甲
拾取後綁定
手腕　皮甲
239 護甲值
+42 智力
+38 耐力
+36 精神
耐久度35/35
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高51點。

黑箭肩甲
拾取後綁定
肩部　鎖甲
909 護甲值
+42 耐力
+44 智力
+58 敏捷
耐久度70/70
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇敬
裝備: 提高33點致命一擊等級。
裝備: 提高攻擊強度88點。

折磨秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加50點攻擊強度以及20點致命一擊等級。 附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

顯力符文刃
拾取後綁定
雙手　雙手劍
傷害 474 - 711　速度 3.50
每秒傷害(169.3)
+63 敏捷
耐久度100/100
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇敬
裝備: 提高攻擊強度168點。
裝備: 提高67點致命一擊等級。
裝備: 提高加速等級33點。

貧瘠血肉操控手套
拾取後綁定
手　布甲
181 護甲值
+49 耐力
+58 智力
+41 精神
耐久度30/30
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高68點。

設計圖:邪惡的君王黃寶石
珠寶設計
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇敬
需要珠寶設計(390)
"教你學會如何切割一個邪惡的君王黃寶石"
邪惡的君王黃寶石
橘色
+16攻擊強度和+8致命一擊等級
"與紅色或黃色插槽相容。"
需要:君王黃寶石(1)

黑暗靈魂收割者
拾取後綁定
單手　單手劍
傷害 281 - 422　速度 2.70
每秒傷害(130.2)
+24 耐力
耐久度90/90
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇敬
裝備: 提高攻擊強度66點。
裝備: 提高26點致命一擊等級。
裝備: 提高命中等級33點。

圖樣:深淵包
裁縫
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇敬
需要裁縫(435)
"教你學會如何縫製深淵包。"
深淵包
裝備後綁定
容器　靈魂裂片包
32格
職業: 術士
需要:黯紋布(4) 法紋布(2) 恆金線(1)

死亡適應脛甲
拾取後綁定
腳　鎧甲
1541 護甲值
+50 力量
+73 耐力
藍色插槽
紅色插槽
插槽加成: +6命中等級
耐久度75/75
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇拜
裝備: 提高66點致命一擊等級。

黑暗憐憫褶裙
拾取後綁定
腿部　鎖甲
1097 護甲值
+69 耐力
+67 智力
藍色插槽
插槽加成: 每5秒恢復2法力
耐久度105/105
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇拜
裝備: 每5秒恢復36點法力。
裝備: 使你的法術能量提高104點。

暗心護胸
拾取後綁定
胸部　皮甲
564 護甲值
+88 敏捷
+67 耐力
耐久度120/120
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇拜
裝備: 提高攻擊強度180點。
裝備: 提高68點護甲穿透等級。

黑暗修補腰帶
拾取後綁定
腰部　布甲
169 護甲值
+64 耐力
+50 智力
耐久度35/35
需要等級: 80
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇拜
裝備: 提高加速等級55點。
裝備: 使你的法術能量提高77點。

推荐

設計圖:發光的暮光蛋白石
珠寶設計
需要聲望: 黯刃騎士團 - 崇拜
需要珠寶設計(390)
"教你學會如何切割一個發光的暮光蛋白石"
發光的暮光蛋白石
紫色
+9法術能量和+12耐力
"與紅色或藍色插槽相容。"
需要:暮光蛋白石(1)

祈伦托

统治达拉然的大法师与诸多法师。为了对抗蓝龙军团与天谴军团的持续威胁，他们将整座城市传送至北裂境的中心。

祈倫托外袍
拾取後綁定
唯一
公會徽章　雜項
需要聲望: 祈倫托 - 友好
裝備: 你推崇祈倫托的理念。在等級80地城內獲得的聲望值均會同樣改善你與祈倫托的關係。

地基閃電肩甲
拾取後綁定
肩部　鎖甲
878 護甲值
+51 耐力
+34 敏捷
+34 智力
耐久度70/70
需要等級: 78
需要聲望: 祈倫托 - 尊敬
裝備: 提高34點致命一擊等級。
裝備: 提高攻擊強度68點。
裝備: 使你的韌性等級提高34點。

焰環秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 尊敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加25點火焰抗性以及30點耐力。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

輕刃撕裂者
拾取後綁定
單手　匕首
傷害 134 - 202　速度 1.40
每秒傷害(120.0)
+29 敏捷
耐久度65/65
需要等級: 78
需要聲望: 祈倫托 - 尊敬
裝備: 提高加速等級30點。
裝備: 提高58點攻擊強度。

獻身學術罩篷
拾取後綁定
背部　布甲
140 護甲值
+28 耐力
+29 智力
需要等級: 78
需要聲望: 祈倫托 - 尊敬
裝備: 提高加速等級38點。
裝備: 使你的法術能量提高46點。

威嚴鹿角盔
拾取後綁定
頭部　皮甲
428 護甲值
+51 耐力
+69 智力
耐久度60/60
需要等級: 78
需要聲望: 祈倫托 - 尊敬
裝備: 每5秒恢復26點法力。
裝備: 使你的法術能量提高78點。

覆障玄秘護杖
拾取後綁定
雙手　法杖
傷害 392 - 589　速度 2.90
每秒傷害(169.1)
315 護甲值
+117 耐力
耐久度100/100
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇敬
裝備: 提高攻擊強度155點。
裝備: 使你的閃躲等級提高56點。

玄秘燃燒秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加30點法術能量以及20點致命一擊等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

烈焰之心法術解剖刀
拾取後綁定
主手 匕首
傷害 65 - 206 速度 1.80
每秒傷害(75.3)
+28 耐力
+33 智力
耐久度65/65
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇敬
裝備: 提高25點致命一擊等級。
裝備: 提高命中等級34點。
裝備: 使你的法術能量提高355點。

法師戰士束腰
拾取後綁定
腰部 鎧甲
1218 護甲值
+42 智力
+49 耐力
插槽加成: +5法術能量
耐久度45/45
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇敬
裝備: 提高42點致命一擊等級。
裝備: 使你的法術能量提高68點。

心靈撕裂護腿
拾取後綁定
腿部 皮甲
477 護甲值
+78 敏捷
+67 耐力
紅色插槽
插槽加成: +4命中等級
耐久度75/75
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇敬
裝備: 提高熱練等級62點。
裝備: 提高攻擊強度110點。

繁星閃爍長靴
拾取後綁定
腳 鎖甲
862 護甲值
+42 敏捷
+49 耐力
+41 智力
耐久度70/70
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇拜
裝備: 提高加速等級58點。
裝備: 提高攻擊強度66點。

鬼影蟬蛻腰環
拾取後綁定
腰部 皮甲
317 護甲值
+50 智力
+57 耐力
藍色插槽
插槽加成: +4智力
耐久度40/40
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇拜
裝備: 提高48點致命一擊等級。
裝備: 使你的法術能量提高77點。

脆裂火焰長袍
拾取後綁定
胸部（長袍） 布甲
300 護甲值
+66 耐力
+73 智力
耐久度100/100
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇拜
裝備: 提高加速等級42點。
裝備: 提高104點法術能量。
裝備: 每5秒恢復33點法力。

火誕護手
拾取後綁定
手 鎧甲
1401 護甲值
+67 力量
+99 耐力
耐久度55/55
需要等級: 80
需要聲望: 祈倫托 - 崇拜
裝備: 提高防禦等級48點。
裝備: 使你的閃躲等級提高38點。

推荐

設計圖:符文的血色紅寶石
珠寶設計
需要聲望: 祈倫托 - 崇拜
需要珠寶設計(390)

"教你學會如何切割一個符文的血色紅寶石"

符文的血色紅寶石
紅色

+19法術能量

"與紅色插槽相容。"

需要:血色紅寶石(1)

推荐

圖樣:天藍法術絲線
裁縫
需要聲望: 祈倫托 - 崇拜
需要裁縫(430)

"教你學會如何縫製天藍法術絲線。"

天藍法術絲線
物品附魔
需要等級: 70
使用: 永久地為褲子繡上法術絲線，使其提高50點法術能量和30點耐力。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

需要:永恆之火(4) 冰網蜘蛛絲(4) 冰凍寶珠(1)

龙眠协调者

蓝龙军团对所有的凡人魔法使用者采取了激烈而暴力的手段，其他的龙群在红龙军团的领导下与他们刚愎任性的同类展开战斗。

龍眠協調者外袍
拾取後綁定
唯一
公會徽章 雜項
需要聲望: 龍眠協調者 - 友好
裝備: 你推崇龍眠協調者的理念。在等級80地城內獲得的聲望值均會同樣改善你與龍眠協調者的關係。

枯槁巨龍束帶
拾取後綁定
腰部 布甲
158 護甲值
+37 耐力
+51 智力
耐久度30/30
需要等級: 78
需要聲望: 龍眠協調者 - 尊敬
裝備: 提高命中等級40點。
裝備: 使你的法術能量提高60點。

協調青魚護腕
拾取後綁定
手腕 鎧甲
916 護甲值
+29 智力
+28 耐力
黃色插槽
插槽加成: +4加速等級
耐久度45/45
需要等級: 78
需要聲望: 龍眠協調者 - 尊敬
裝備: 提高加速等級22點。
裝備: 使你的法術能量提高46點。

真相之牙
拾取後綁定
單手 單手劍
傷害 126 - 234 速度 1.50
每秒傷害(120.0)
+32 敏捷
+29 耐力
耐久度90/90
需要等級: 78
需要聲望: 龍眠協調者 - 尊敬
裝備: 提高攻擊強度48點。
裝備: 提高命中等級33點。

蝕月秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 尊敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加25點秘法抗性以及30點耐力。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

和平解決披風
拾取後綁定
背部 布甲
140 護甲值
+64 耐力
+31 力量
需要等級: 78
需要聲望: 龍眠協調者 - 尊敬
裝備: 提高防禦等級43點。
裝備: 提高命中等級25點。

龍之活力脛甲
拾取後綁定
腳 鎧甲
1489 護甲值
+44 力量
+85 耐力
耐久度65/65
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇敬
裝備: 提高防禦等級58點。
裝備: 提高命中等級29點。

風暴醒醒裁決槌
拾取後綁定
主手 單手錘
傷害 82 - 263 速度 2.30
每秒傷害(75.0)
+49 耐力
+26 智力
耐久度90/90
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇敬
裝備: 提高24點致命一擊等級。
裝備: 提高加速等級25點。
裝備: 使你的法術能量提高355點。

嚴正議會胸甲
拾取後綁定
胸部 鎧甲
2166 護甲值
+117 耐力
+49 力量
耐久度135/135
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇敬
裝備: 提高防禦等級76點。
裝備: 提高熟練等級56點。

先祖肌腱腕甲
拾取後綁定
手腕 布甲
127 護甲值
+31 耐力
+33 智力
+27 精神
藍色插槽
插槽加成: +4智力
耐久度30/30
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高50點。

圖樣:詭秘包
裁縫
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇敬
需要裁縫(440)

"教你學會如何縫製詭秘包。"

詭秘包
裝備後綁定
容器 附魔包
32格

需要:法紋布(4) 月幕布(2) 恆金線(1)

忘憂修補秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加30點法術能量以及每5秒恢復10點法力。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

血腥報復腿鎧
拾取後綁定
腿部 鎧甲
1961 護甲值
+96 力量
+117 耐力
耐久度120/120
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇拜
裝備: 提高90點護甲穿透等級。

推荐

紅龍韁繩
拾取後綁定
唯一
坐騎
需要等級: 70
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇拜
需要騎術(300)
召喚或解散一隻可供騎乘的紅龍。這是一種速度非常快的坐騎。此坐騎只能在外域或北裂境召喚。

"教你學會如何召喚這個坐騎。它只能在外域或北裂境召喚。這是一種速度非常快的坐騎。"

熾烈宣言之握
拾取後綁定
手 鎖甲
784 護甲值
+57 耐力
+48 智力
耐久度50/50
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇拜
裝備: 每5秒恢復33點法力。
裝備: 使你的法術能量提高77點。

龍友護腕
拾取後綁定
手腕 皮甲
247 護甲值
+49 敏捷
+38 耐力
耐久度40/40
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇拜
裝備: 提高38點致命一擊等級。
裝備: 提高攻擊強度100點。

赤紅烈怒便鞋
拾取後綁定
腳 布甲
206 護甲值
+49 耐力
+50 智力
藍色插槽
插槽加成: +4智力
耐久度50/50
需要等級: 80
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇拜
裝備: 提高加速等級51點。
裝備: 使你的法術能量提高77點。

推荐

設計圖:稀光的君王黃寶石
珠寶設計
需要聲望: 龍眠協調者 - 崇拜
需要珠寶設計(390)

"教你學會如何切割一個稀光的君王黃寶石"

稀光的君王黃寶石
橘色
+8招架等級和+8防禦等級

"與紅色或黃色插槽相容。"

需要:君王黃寶石(1)

霍迪尔之子

风暴群山的冰霜巨人是一群好战的种族，并且定居在丹尼弗兰。必须冲到崇拜，因为他们提供北裂境唯一的肩膀附魔（PvE向，PvP的肩膀附魔可以去冬握湖拿碎片换），还有22格包配方、珠宝配方。

次級巔峰銘文
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 尊敬
使用: 永久性地為一件肩部裝備附加15點閃躲等級以及10點防禦等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

冰凍刀刃肩甲
拾取後綁定
肩部 皮甲
395 護甲值
+34 敏捷
+51 耐力
耐久度60/60
需要等級: 78
需要聲望: 霍迪爾之子 - 尊敬
裝備: 提高加速等級52點。
裝備: 提高100點攻擊強度。

次級風暴銘文
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 尊敬
使用: 永久性地為一件肩部裝備附加18點法術能量以及10點致命一擊等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

巨人戒指腰帶
拾取後綁定
腰部 鎖甲
659 護甲值
+40 敏捷
+51 耐力
+34 智力
耐久度40/40
需要等級: 78
需要聲望: 霍迪爾之子 - 尊敬
裝備: 提高25點致命一擊等級。
裝備: 提高102點攻擊強度。

霜魂秘紋
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 尊敬
使用: 永久性地為一件頭部裝備附加25點冰霜抗性以及30點耐力。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

圖樣:長毛象礦石包
製皮
需要聲望: 霍迪爾之子 - 尊敬
需要製皮(415)

"教你學會如何製作長毛象礦石包。"

長毛象礦石包
裝備後綁定
容器 礦石包
32格

需要:重北風皮革(8)

次級峭壁銘文
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 尊敬
使用: 永久性地為一件肩部裝備附加18點法術能量以及每5秒恢復5點法力。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

次級戰斧銘文
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 尊敬
使用: 永久性地為一件肩部裝備附加30點攻擊強度以及10點致命一擊等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

巨人領主肩甲
拾取後綁定
肩部 鎧甲
1625 護甲值
+66 力量
+64 耐力
耐久度80/80
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇敬
裝備: 提高58點致命一擊等級。

斷裂鐘乳石
拾取後綁定
單手 匕首
傷害 187 - 281 速度 1.80
每秒傷害(130.0)
+26 敏捷
耐久度65/65
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇敬
裝備: 提高33點致命一擊等級。
裝備: 提高命中等級28點。
裝備: 提高攻擊強度48點。

冰原長毛象韁繩
拾取後綁定
坐騎
需要等級: 40
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇敬
需要騎術(150)
召喚或解散一隻可供騎乘的冰原長毛象。這是一種速度非常快的坐騎。
"教你學會如何召喚這個坐騎。這是一種速度非常快的坐騎。"

巨人之友褶裙
拾取後綁定
腿部 皮甲
477 護甲值
+58 耐力
+60 智力
耐久度75/75
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇敬
裝備: 提高78點致命一擊等級。
裝備: 使你的法術能量提高90點。

鐘乳石砍斧
拾取後綁定
單手 單手斧
傷害 237 - 440 速度 2.60
每秒傷害(130.2)
+49 耐力
耐久度90/90
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇敬
裝備: 提高34點致命一擊等級。
裝備: 提高26點護甲穿透等級。
裝備: 提高攻擊強度32點。

推荐

巨大冰原長毛象韁繩
拾取後綁定
坐騎
需要等級: 40
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇拜
需要騎術(150)
呼喚一隻巨大冰原長毛象!這是一種速度非常快的長毛象!可搭載與騎乘者位於同一個隊伍中的2名乘客。
"教你學會如何召喚這個坐騎。這是一種速度非常快的坐騎。"

推荐

強效峭壁銘文
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇拜
使用: 永久性地為一件肩部裝備附加24點法術能量以及每5秒恢復8點法力。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

推荐

強效巔峰銘文
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇拜
使用: 永久性地為一件肩部裝備附加20點閃躲等級以及15點防禦等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

推荐

強效戰斧銘文
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇拜
使用: 永久性地為一件肩部裝備附加40點攻擊強度以及15點致命一擊等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

推荐

圖樣:冰川包
裁縫
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇拜
需要裁縫(445)
"教你學會如何縫製冰川包。"
冰川包
裝備後綁定
容器 容器
22格
需要:月幕布(4) 黯紋布(4) 恆金線(1)

推荐

強效風暴銘文
拾取後綁定
任務
需要等級: 80
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇拜
使用: 永久性地為一件肩部裝備附加24點法術能量以及15點致命一擊等級。附魔後將會使該物品變成靈魂綁定。

推荐

設計圖:光滑的秋輝石
珠寶設計
需要聲望: 霍迪爾之子 - 崇拜
需要珠寶設計(390)
"教你學會如何切割一個光滑的秋輝石"
光滑的秋輝石
黃色
+16致命一擊等級
"與黃色插槽相容。"
需要:秋輝石(1)

推荐



卡魯耶克

巨牙海民是个性情温和的游牧民族，通常沿着北裂境南方的海岸线迁徙，并以巨大的雕刻物来标记出他们季节性的渔获路线。

現串的帝王鮭魚
拾取後綁定
食物和飲料
需要等級: 75
需要聲望: 卡魯耶克 - 友好
使用: 在30秒內恢復總計22500點生命力，進食時必須保持坐姿。

設計圖:先知的暗玉
珠寶設計
需要聲望: 卡魯耶克 - 友好
需要珠寶設計(350)
"教你學會如何切割一個先知的暗玉"
先知的暗玉
綠色
+6智力和+6精神
"與黃色或藍色插槽相容。"
需要:暗玉(1)

設計圖:防衛者的暗影水晶
珠寶設計
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
需要珠寶設計(350)
"教你學會如何切割一個防衛者的暗影水晶"
防衛者的暗影水晶
紫色
+6招架等級和+9耐力
"與紅色或藍色插槽相容。"
需要:暗影水晶(1)

圖樣:龍鱗彈藥袋
製皮
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
需要製皮(415)
"教你學會如何製作龍鱗彈藥袋。"
龍鱗彈藥袋
裝備後綁定
容器 彈藥包
28格
需要等級: 75
需要:冰結龍鱗(20) 重北風皮革(2)

鯨骨鎧甲
拾取後綁定
胸部 鎧甲
1886 護甲值
+61 耐力
+75 力量
耐久度135/135
需要等級: 76
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
裝備: 提高46點致命一擊等級。

象牙強化護胸
拾取後綁定
胸部 鎧甲
1886 護甲值
+84 耐力
+43 力量
耐久度135/135
需要等級: 76
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
裝備: 提高防禦等級56點。
裝備: 提高熟練等級28點。

墨魚牙環甲
拾取後綁定
胸部 鎖甲
1055 護甲值
+41 智力
+48 耐力
耐久度120/120
需要等級: 76
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
裝備: 每5秒恢復28點法力。
裝備: 使你的法術能量提高65點。

鯊魚鱗胸甲
拾取後綁定
胸部　鎖甲
1055 護甲值
+32 智力
+56 敏捷
+84 耐力
耐久度120/120
需要等級: 76
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
裝備: 提高攻擊強度82點。

鯨皮外衣
拾取後綁定
胸部　皮甲
474 護甲值
+40 智力
+51 耐力
耐久度100/100
需要等級: 76
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
裝備: 提高加速等級56點。
裝備: 使你的法術能量提高64點。

鯨皮胸甲
拾取後綁定
胸部　皮甲
474 護甲值
+38 敏捷
+57 耐力
耐久度100/100
需要等級: 76
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
裝備: 提高加速等級55點。
裝備: 提高攻擊強度114點。

烏龜看護長袍
拾取後綁定
胸部（長袍）　布甲
253 護甲值
+56 智力
+55 耐力
耐久度80/80
需要等級: 76
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
裝備: 提高命中等級38點。
裝備: 使你的法術能量提高66點。

染料著色長袍
拾取後綁定
胸部（長袍）　布甲
253 護甲值
+43 智力
+42 耐力
+56 精神
耐久度80/80
需要等級: 76
需要聲望: 卡魯耶克 - 尊敬
裝備: 使你的法術能量提高66點。

圖樣:陷捕者旅行背包
製皮
需要聲望: 卡魯耶克 - 崇敬
需要製皮(415)

"教你學會如何製作陷捕者旅行背包。"

陷捕者旅行背包
裝備後綁定
容器　製皮包
28格

需要:極北風皮革(8)

鯨刺魚叉
拾取後綁定
雙手　長柄武器
傷害 449 - 675　速度 3.60
每秒傷害(156.1)
+69 敏捷
+103 耐力
耐久度100/100
需要等級: 78
需要聲望: 卡魯耶克 - 崇敬
裝備: 提高命中等級40點。
裝備: 提高攻擊強度100點。

圖騰淨化節杖
拾取後綁定
主手　單手錘
傷害 86 - 274　速度 2.60
每秒傷害(69.2)
+39 智力
+37 耐力
耐久度90/90
需要等級: 78
需要聲望: 卡魯耶克 - 崇敬
裝備: 提高加速等級32點。
裝備: 使你的法術能量提高314點。

傳統剝皮脂小刀
拾取後綁定
單手　匕首
傷害 142 - 265　速度 1.70
每秒傷害(119.7)
+29 敏捷
+28 耐力
耐久度65/65
需要等級: 78
需要聲望: 卡魯耶克 - 崇敬
裝備: 提高21點護甲穿透等級。
裝備: 提高攻擊強度58點。

圖樣:翡翠包
裁縫
需要聲望: 卡魯耶克 - 崇敬
需要裁縫(435)

"教你學會如何縫製翡翠包。"

翡翠包
裝備後綁定
容器　草藥包
32格

需要:月布(4) 冰霜蓮花(6)

培育的企鵝蛋
拾取後綁定
寵物
需要聲望: 卡魯耶克 - 崇拜
右鍵點擊以召喚或解散洛古。

"教你學會如何召喚和解散企鵝。"

推荐

大師製卡魯耶克釣魚竿
拾取後綁定
唯一
雙手　魚竿
傷害 447 - 672　速度 3.00
每秒傷害(186.5)
耐久度75/75
需要聲望: 卡魯耶克 - 崇拜
需要釣魚(300)
裝備: +30點釣魚技能。
裝備: 使你可以在水中呼吸。



刚猛的獾狼怪部族被天谴军驱离了家园，流亡到休拉萨盆地并希望能定居於此，好斗的天性让他们与被称为神谕者的戈洛克产生冲突。

燒烤神秘獸肉
拾取後綁定
食物和飲料
需要等級: 75
需要聲望: 狂心部族 - 友好
使用: 在30秒內恢復總計22500點生命力，進食時必須保持坐姿。

貓薄荷葉
拾取後綁定
唯一
消耗品
需要等級: 70
需要聲望: 狂心部族 - 友好
使用: 傷害提高5%，移動速度提高5%。持續30分鐘。只能使用於休拉薩盆地。

設計圖:魯莽的巨黃晶
珠寶設計
需要聲望: 狂心部族 - 友好
需要珠寶設計(350)

"教你學會如何切割一個魯莽的巨黃晶"

魯莽的巨黃晶
橘色

+7法術能量和+6加速等級

"與紅色或黃色插槽相容。"

需要:巨黃晶(1)

噁心的罐子
拾取後綁定
唯一
消耗品
需要等級: 1
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬

"這罐子醞釀著某著氣味強烈的東西。"

設計圖:鋸齒的森之翡翠
珠寶設計
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬
需要珠寶設計(390)

"教你學會如何切割一個鋸齒的森之翡翠"

鋸齒的森之翡翠
綠色

+8致命一擊等級和+12耐力

"與黃色或藍色插槽相容。"

需要:森之翡翠(1)

偷來的維酷魚叉
拾取後綁定
投擲　投擲武器
傷害 229 - 426　速度 2.10
每秒傷害(156.0)
+17 敏捷
+46 耐力
需要等級: 78
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬
裝備: 提高攻擊強度44點。
裝備: 提高加速等級10點。

毀棄泰坦鋼腿鎧
拾取後綁定
腿部 鎧甲
1831 護甲值
+51 耐力
+69 智力
耐久度100/100
需要等級: 78
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高80點。
裝備: 提高53點致命一擊等級。

超大尺寸護手
拾取後綁定
手 鎧甲
1308 護甲值
+40 力量
+77 耐力
耐久度45/45
需要等級: 78
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬
裝備: 使你的閃躲等級提高51點。
裝備: 提高命中等級25點。

蒼藍皮帶束褲
拾取後綁定
腿部 皮甲
436 護甲值
+54 耐力
+67 敏捷
耐久度75/75
需要等級: 78
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬
裝備: 提高攻擊強度138點。
裝備: 提高命中等級53點。

耀眼閃亮手套
拾取後綁定
手 鎧甲
1308 護甲值
+51 智力
+41 耐力
耐久度45/45
需要等級: 78
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬
裝備: 提高37點致命一擊等級。
裝備: 使你的法術能量提高60點。

破爛羽毛護腿
拾取後綁定
腿部 鎖甲
1025 護甲值
+68 智力
+60 耐力
耐久度90/90
需要等級: 78
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬
裝備: 提高加速等級40點。
裝備: 使你的法術能量提高81點。

混濁赤紅手套
拾取後綁定
手 布甲
175 護甲值
+51 精神
+37 耐力
+40 智力
耐久度30/30
需要等級: 78
需要聲望: 狂心部族 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高60點。

狂心的烈怒徽記
拾取後綁定
飾品 雜項
需要等級: 70
需要聲望: 狂心部族 - 崇拜
裝備: 提高加速等級71點。
裝備: 在擊殺能夠獲得經驗值的生物時，你變得憤怒，在接下來10秒內造成致命一擊的機率提高。

神谕者

休拉萨盆地的戈洛克是种两栖生物，自视为此地泰坦科技的守护者（尽管他们对那些了解甚少），他们正与獾狼怪进行一场领土争夺战。 崇拜后给个需要孵化7天的蛋，出什么自己看吧……

神諭者秘密溶劑
拾取後綁定
唯一
消耗品
需要等級: 70
需要聲望: 神諭者 - 友好
使用: 有一定的機率對目標造成中毒傷害並且提高移動速度5%。持續30分鐘。只能使用於休拉薩盆地。

設計圖:鮮艷的暗玉
珠寶設計
需要聲望: 神諭者 - 友好
需要珠寶設計(350)
"教你學會如何切割一個鮮艷的暗玉"
鮮艷的暗玉
綠色
+6命中等級和+9耐力
"與黃色或藍色插槽相容。"
需要:暗玉(1)

炆烤鰻魚
拾取後綁定
食物和飲料
需要等級: 75
需要聲望: 神諭者 - 尊敬
使用: 在30秒內恢復總計22500點生命力。進食時必須保持坐姿。
"鱗片更添香脆的口感!"

鯊顎軟帽
拾取後綁定
頭部 鎖甲
952 護甲值
+51 耐力
+69 智力
耐久度70/70
需要等級: 78
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高81點。
裝備: 提高53點致命一擊等級。

齒切頭盔
拾取後綁定
頭部 鎖甲
952 護甲值
+34 敏捷
+80 耐力
+52 智力
耐久度70/70
需要等級: 78
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
裝備: 提高攻擊強度138點。
裝備: 提高34點致命一擊等級。

閃亮寶石節杖
拾取後綁定
遠距 魔杖
傷害 278 - 516 速度 1.80
每秒傷害(220.6)
+31 耐力
耐久度65/65
需要等級: 78
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高26點。
裝備: 提高16點致命一擊等級。

光殼肩護者
拾取後綁定
肩部 鎧甲
1570 護甲值
+50 力量
+75 耐力
耐久度80/80
需要等級: 78
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
裝備: 使你的招架等級增加51點。

金色星辰肩甲
拾取後綁定
肩部 鎧甲
1570 護甲值
+50 力量
+57 耐力
耐久度80/80
需要等級: 78
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
裝備: 提高58點致命一擊等級。

魚仔腰帶
拾取後綁定
腰部 布甲
158 護甲值
+37 智力
+42 耐力
+51 精神
耐久度30/30
需要等級: 78
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
裝備: 使你的法術能量提高60點。

煉鱗腰帶
拾取後綁定
腰部 皮甲
296 護甲值
+60 耐力
+51 敏捷
耐久度35/35
需要等級: 78
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
裝備: 提高攻擊強度102點。
裝備: 提高25點護甲穿透等級。

詭秘的蛋
拾取後綁定
唯一
消耗品
需要等級: 70
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
"這顆蛋正在孵化成某種東西。"

設計圖:碎裂的森之翡翠
珠寶設計
需要聲望: 神諭者 - 崇敬
需要珠寶設計(390)
"教你學會如何切割一個碎裂的森之翡翠"
碎裂的森之翡翠
綠色
+8致命一擊等級和每5秒恢復4法力
"與黃色或藍色插槽相容。"
需要:森之翡翠(1)

神諭者的沐禮咒符
拾取後綁定
飾品 雜項
需要等級: 70
需要聲望: 神諭者 - 崇拜
裝備: 提高71點致命一擊等級。
裝備: 在你擊殺可獲得經驗值或榮譽值的目標後恢復法力、怒氣、能量或符能。


公爵夫人敏克絲
<黯刃軍需官>
老練的十字軍艾里歐恰·賽加德
<銀白十字軍軍需官>
吉恩
<神諭者軍需官>
<狂心軍需官>
塞巴斯汀·克瑞恩
<部落遠征軍軍需官>
寒冰皇冠
風暴群山
祖爾德拉克
水晶之歌森林
拉薩盆地
冬握湖
北風凍原
龍骨荒野
灰白之丘
凜風峽灣
嘉拉·碎顱者
<部落遠征軍軍需官>
塞魯克
<卡魯耶克軍需官>
大法師艾瓦勒斯
<祈倫托軍需官>
物流官希維史東
<聯盟先鋒軍軍需官>
物流官布萊頓
<聯盟先鋒軍軍需官>
希爾史卓莎
<龍眠盟約者軍需官>

《诸侯》新版本兵临城下，战势一触即发

由香港巨星陈小春代言的民族2D网游《诸侯》，在11月13日正式推出新版本“兵临城下”。与之前的王者争霸版本不同，王者争霸版本着重于副本，一口气增加了五个副本，而这次的兵临城下版本着重调整了一些设定以及开放一座新的城堡，调整设定如降低高等级怪物攻击强度、降低高级副本难度、降低转职难度等，目的都是为了让很大一部分普通玩家能够融入到游戏的乐趣中来，一起看看兵临城下调整及增加了哪些内容。

一座高级城堡

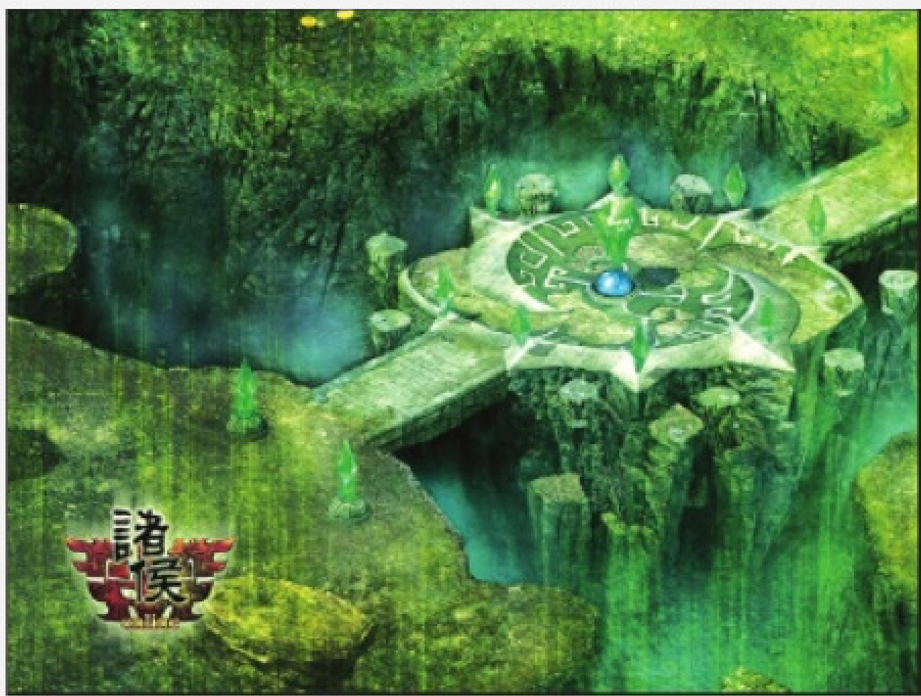
增加了天珠城攻城战系统和天珠城地图。（目前可通过各主城白少传送进入。报名只需收取1万银子报名费。正式服后进入方式将有所修改，并报名需要道具“珠城信物”与1万两银子报名费。）

调整设定、增加大量内容

增加了昆仑一层到昆仑五层地图和相对应的怪物。

增加了灵兽系统。（60级以上的神兽在升级的时候加入道具“灵兽进化剂”，如果升级成功的话，则有几率进化成灵兽。进化成功的几率和神兽等级有关，神兽等级越高，进化的成功率越大，进化几率将会显示在坐骑界面上。前三个属性如果存在未领悟，在成功进化为灵兽的时候有50%的几率重新领悟。如果不是未领悟，则不会改变。进化为灵兽的时候，冲锋技能会上升一级，冲锋技能已经到了最高级将不会再提升。灵兽会获得一样额外的经验条。每杀死3000个怪物经验条长满，获得一次升级技能或者领悟新技能的机会。）







新增灵兽技能：虎跃、生命恢复、精神恢复、挣脱、践踏、潜行、神佑、火麒麟



完全开放了名片系统功能。据说还可以经常更换个性签名。

增加了主线和支线共二十五个任务，任务的分布级数为16~56级。

增加了时间限制系列任务《争风多秒》共十个，任务的分布等级为21~70级。

增加了阵营对立系列任务共二十个，任务分布等级为66~84级。

增加了新开放地图（昆仑山）主线、支线任务共二十个，任务分布等级为90~95级。

上调了“深入救援”“铲除余孽1”“铲除余孽2”三个主线任务的银锭和经验奖励。

两大连续挑战副本

新增了90级多人副本《邯郸攻防战》，重现历史战国时期著名战役邯郸之战，让玩家扮演历史英雄，体验百团大战。

普通难度模式：无需任何门票与NPC战国隐士对话可以直接进入副本。

英雄难度模式：需要特殊门票在NPC战国隐士处才能进入，副本难度大于普通模式难度。

新增90级单人副本《天子密诏救驾》，挑战重重机关，过关斩将，营救天子。

普通难度模式：需要门票与NPC楚庚对话可以直接进入副本。

英雄难度模式：需要特殊门票在NPC战国隐士处才能进入，副本难度大于普通模式难度。



回合制网游创新竞技模式颠覆传统战斗规则 《开心》创经典回合制竞技

Kx.91.com

最具创新的战斗模式，丰富经典的PK竞技玩点，Q版回合制网游《开心》新版飞升火爆开启，五大门派战斗技能全面升级，逐步完善游戏的战斗玩点。除了增添了Boss战、修真任务等丰富的游戏内容之外，在多人组队战斗的基础上，专门还开启了"双人"的竞技对战模式。据悉，游戏在紧急筹备正式版内容的同时，还将开放帮派战斗功能等更加精彩的战斗玩点。





PvE：告别单一回合战斗，超豪华Boss对战

厌恶枯燥的杀怪升级？想在回合战斗中玩出新花样？网游《开心》全面升级了回合制网游的战斗模式，不仅玩家可以战斗场景中体验到3D效果，同时，五个门派不同的技能特点，让战斗更加精彩。蜀山御剑布阵、修罗施毒封魔、望月远攻射击、密宗近战秒杀、蓬莱增强救治……游戏各具特色的门派技能打破了以往Q版网游单一的战斗玩法。

绚丽3D战斗场景，最逼真的世界Boss战

为了给玩家最真实的战斗感受，《开心》在游戏中使用了3D的战斗场景设置，玩家可以自己转换视角进行战斗。在花花世界的野外战斗中，玩家不仅可以抓捕各类特殊宠物，同时，还有机会遇到稀有Boss，战胜它们不仅可以获得海量的经验奖励，同时还有可能获得"超级五行内丹"，拥有极品的装备。而这些野外的稀有Boss每小时都会在全世界随即出现，玩家需要组队利用职业之间的配合，才能战胜强大的世界Boss。

海量无厘头剧情任务，花样趣味战斗玩点

区别于其他传统的回合制网游，《开心》拥有更加丰富的游戏任务内容，而且加上开心大使周星驰的加盟，更增添了游戏玩点的无厘头特色。除了普通的任务战斗考验之外，《开心》还设置了众多的日常Boss战任务。修真渡劫飞升、挑战四大天王，每日组队抓鬼、领取任务奖励，精彩线上活动、新颖战斗设定……《开心》不断推出新的战斗模式，让玩家体验到更加丰富的战斗玩点。

PvP：丰富的修真职业门派，经典回合制战术PK

单人切磋、组队战斗、全服大赛……《开心》花花世界每日上演战斗竞技比拼。玩家在游戏里不就可以1V1体验竞技场的单人"三宠出征"战斗，同时，每周末和每个月初，游戏都将举办线上"武仙大会"，邀请所有开心达人试炼身手，体验《开心》战斗竞技的乐趣。



首创三宠战斗模式，单人竞技场挑战

花花世界里的单人PK对决，除了通过"切磋"进行之外，玩家随时随地都可以参加线上的开心"竞技场"。在游戏单人战斗中，玩家可以同时出征三只宠物加入战斗，而且当主宠死亡后，副宠将自动上场参与战斗。所有参与竞技场战斗的玩家，都可以获得对应的荣誉值，使用荣誉值可以兑换对应的游戏道具。同时，游戏将按照每天玩家获取的荣誉积分进行服务器的竞技场排名。



经典职业战术搭配，推出多人回合PK

五大修真门派，各具特色的技能配合，《开心》推出多种模式的PK玩点。在《开心》的战斗玩点中，最受到玩家欢迎的就是"武仙大会"。每周六和每周天晚上21:00，花花世界就将分别举办《开心》"五人模式"和"双人模式"的PK赛。由于花花世界五大门派技能各具特色，所以如果想取得胜利，必须要合理选择自己的队友。同时，高星宠物参与战斗配合，也是战斗对决的一个重要部分。

恢弘帮派建设体系，最火爆线上帮派对战

结交更多开心好友，拥有最强大的开心帮派，花花世界"帮派玩点"让你体验最精彩的线上玩家互动。玩家可以和好友一同在花花世界建立帮派，创建自己的开心基地。在游戏里，玩家不仅可以自由构筑各种帮派建筑，增加更多专属帮派特权。同时，游戏即将开放线上百人帮战，玩家可以参与组队战斗为帮派赢取荣誉。

《开心》官方网址：kx.91.com

《龙》内测的绝密档案二

贰零零玖中国国民网游《龙》即将开启不删档内测了，这次就来给各位揭秘一下《龙》里面的几种固定活动吧！所谓固定活动，通指在固定时间内的活动，在大地图中随机出现一些NPC，道具，运气好的玩家经过千辛万苦就能获得梦寐以求的道具！这次《龙》内测版本我们就为你独家报道《龙》的绝密档案：固定任务。

星宿下凡

廿八星宿本为天界神仙，守护四方安宁、主掌四时轮换、兼管天界灵兽，各掌“星宿敕牒”一枚，以辨身份、划职守。但廿八星宿原本各为凡间灵物，皆是经过修练方升列仙班，居天界日久，便偶有思凡之心，即渎其职守、私下凡间，其所看灵兽亦有因其玩忽而遗入凡间为祸者，亦不胜枚举。



天帝知此之事，虽广大神通，亦不可禁止，乃请凡间侠士，共督众星宿，阻其入凡之路，以其“星宿敕牒”为证。又赐法宝“昭星镜”于世，以助凡间捉拿私逃星宿。

活动时间：每日13:00、16:00、21:00开始，每次持续一小时。

地点：除新手村与副本以外所有大地图

活动方式：在活动时间内寻找出现于各场景的下凡星宿，击杀后可获得金钱和经验的奖励，同时可掉落“星宿敕牒”物品。在玄天龙城或黄帝城鬼谷子处可用星宿敕牒换取各种珍贵道具。

烽火连天

敢明犯华夏者，虽远必诛！

塞外蛮夷贪我华夏富饶，不知天高地厚，欲趁乱掠我华夏！是可忍，孰不可忍？！

国家兴亡，匹夫有责！天下侠士齐聚玄天，只为拱卫龙城，保我华夏！

活动时间：周一至周五晚上19:00开始，持续2小时。

地点：玄天龙城

活动方式：活动开始后，玄天龙城场景中将出现50只蛮族士兵，分为蛮族死士，蛮族刺客和蛮族妖师三种，击杀后一定几率可获得“蛮族密信”，使用该密信即可领取活动任务。

活动任务分为三种，“营救勇士”“烧毁军粮”及“诱敌深入”，使用“蛮族密信”后您将随机获得其中一种。根据难度，烧毁军粮难度最低，其次是诱敌深入，而营救勇士难度最高，玩家选择时需量力而行！

尘缘未了

昔年女娲一氏初创，有二十女官居功甚伟，女娲为表其功绩，特绘仕女图二十，以昭天下。及事成之日，二十女官联袂归隐，不问世事，只求仙道。



后不知几多甲子，二十女官忽得天兆，言其尘缘为了，不能位列仙班。故二十女官再度出世，只求了却仙缘。

活动时间：每日14:00、17:00、22:00开始，每次持续1小时

地点：凤翔地区

活动开始后，凤翔场景内将随机出现若干女娲元老。您需要击杀其中的“战姬”与“仙姬”，或向其中的“凤姬”与“凰姬”提交特定道具以获得“仕女图”奖励，同时将获得经验与金钱奖励。当您集齐足够数量的仕女图后，可在凤翔鬼谷子处换取各种珍稀道具。

此外，若您在活动中获得了各凰姬的“香烛”，请去拜访凤翔的凰姬雕像，将有意外的收获！

五色炼炉

昔年女娲补天之时，有未可成炼之五色残石遗落人间，不想此五色残石竟被妖气所沾染，蠢蠢欲动，将化身为魔，为祸人间。

如今为天下苍生计，请天下侠士搜寻五色残石，以炉鼎炼化，以防患于未然。

活动时间：每日12:00、18:00开始，每次持续1小时。

地点：凤翔地区

活动内容：活动开始后，凤翔场景内将出现若干“五色炼炉”。您可将各种“五色石”（凤翔怪物可掉落）投入炼炉之中。不同种类的五色石对应不同的分值，每个炼炉共可容纳5块“五色石”，之后将根据总分值不同而变化成不同种类的炼炉。击毁该炼炉后即刻获得对应奖励。

生肖传说

生肖灵兽：

鼠迹生尘案，牛羊暮下来。
虎啸坐空谷，兔月向窗开。
龙隰远青翠，蛇柳近徘徊。
马兰方远摘，羊负始春栽。
猴栗羞芳果，鸡砧引清杯。
狗其怀物外，猪蠡窅悠哉。



十二生肖本为天庭近卫，掌管天地四时之行运之事，后天庭紫薇青华大帝为鼓舞凡尘侠义之士，遂令十二生肖各遣使者下凡，并颁“干支生肖谱”于尘世，供有缘者得之，以兑天佑。

活动时间：任意

活动地点：除新手村外所有地图

活动内容：“生肖传说”活动无时间限制，只要您在游戏过程中获得了“干支生肖谱”物品，即可寻找各处的“生肖使者”兑换各种奖励。请注意各“生肖使者”处的兑换均有等级限制，且每天只可兑换一次。

部分“生肖使者”并非一直存在，而是特定时间才会出现，需留意服务器广播通知。

留意各大活动的刷新时间，内测期间就能获得更多经验，道具与金钱！比起埋头苦练的新手玩家你会油然而生一种优越感呢！P

古墓奇谋：走进梦想探寻千年宝藏

数千年前，梦想大陆有位神秘的图特摩斯法老王收集了数量惊人的珍宝，这些珍宝在他死后作为陪葬品深埋在金字塔中……数千年后，梦想大陆上有一批盗墓者闻风而来，一直想来到金字塔的宝库密室中将宝物盗走。但是，金字塔古墓中，四处危机、机关重重，还有很多不知名的怪物，各位盗墓者能否顺利的盗走宝物？今日，笔者带领大家重温盗墓经典，一起来探秘古墓奇谋。

副本关卡篇

70级副本古墓奇谋分为了三个大关卡，其中一个关卡里要杀若干种怪，笔者继续带领大家深入古墓奇谋副本，揭晓三个大环节过法。

法老的诅咒



这关因受到法老密室的诅咒，所以需要收集齐“符文碎片1、2、3”才可破译法老的诅咒。据说该关地图中的怪物身上携带着道具符文碎片。

这关的地图中随机分布着各类的怪物。其中形象为骷髅的为双抗（必须用固定伤害）、形象为巨蟒的为抗法怪（战士杀）、形象为僵尸的为抗物理怪（法师杀）。其他小怪用群攻招式即可消灭，消灭小怪后有几率获得符文碎片的其中一片（几率大约为80%）。如果队伍的水平较高，则无论任何难度都可以用群攻招式杀这一关；队伍的水平较低则需要在第三难度按照上述进行单杀。集齐了3片碎片后，可顺利通过该关。

异界之门

破除法老诅咒后，来到第二关，系统会给你5个坐标，队长只需每个坐标都去一次即可（去的同时还要在到达指定坐标后用鼠标左键在自己身上点一下）。5个坐标都点好后，该关的Boss“恶魔”现身。

难度1、2的恶魔杀法为先杀主怪，主怪杀死后再杀小怪；难度3的杀法为用群攻招式杀3次后再杀主怪，然后杀小怪（因为难度3的主怪有鬼魂），术士注意恢复与封印。如果战斗中出现死亡斗士，则需要先将该特殊Boss杀死，否则死的就是你们喽！形象为影狼的为抗法怪，用普通或灵巧招式杀；形象为死亡骑士的怪为抗物理怪，战士也可用普通招式杀。杀死后可进入下一关。这关的奖励为神秘碎片-1、抵用金、宠物心得、五行精华。



金字塔之谜



来到大金字塔中，必须战胜四大元素才可与最终的Boss复生者图特摩斯对决。如果队伍水平较低，可以杀该地图中的“被禁锢的XX”来获得符咒减小四大元素的威力（不推荐杀，奖励低、效果低），杀四大元素的顺序可以随机，术士注意恢复与封印。水元素战士用力敌或灵巧，法师也可以单主或群攻；火元素战士用力敌或灵巧，法师用群攻；土元素战士用群攻，法师单主；风元素战士群、法师与术士用固定伤害。消灭了4个元素后，最终的Boss来到了我们面前……这关也可能会出现死亡斗士，最后杀即可。这四个怪物的奖励为：神秘碎片-2、抵用金、宠物心得、五行精华。

最终的Boss终于浮现在大家眼前，进入战斗后你会发现，四个元素又“复活”到了战斗中。战士与法师继续将四个元素按照上面的杀法消灭下去，术士注意恢复与封印。当四个元素死了之后，有偷袭诀特技的玩家给战士与法师加上，战士用力敌或灵巧杀主怪，法师也可以杀主，术士注意恢复（主怪抗封性极强，所以很难封印）。这关也可能会出现死亡斗士，最后杀即可。这四个怪物的奖励为：神秘碎片-3、抵用金、五行精华。



奖励

消灭最终的Boss后，即可来到金字塔密室中开启宝箱（每个玩家只允许开3个）。开完后自动传送到明月镇。若队伍的能量值大于100，还有几率获得双份奖励。宝箱奖励如下：吉光之羽、聪灵果、荣誉之玉、宝箱钥匙、优质奇香果、70武器与装备、彩虹沙、琉璃光、流沙玉、宠物心得、人物经验等。



玩家集齐副本中的神秘碎片1、2、3后，可找穿行者兑换神秘锦囊，开启神秘锦囊可以获得以下奖励：金翎甲、随机流派辅导、65级宠物饰品、变异还童丹、幻彩。



古墓奇谋副本总结

古墓奇谋副本的奖励是十分诱人的，高能量值的玩家进去可以获得很大的收益。该副本无论从经验还是从物品，都是相当可观的。通过穿行者穿越梦想世界的历史、未来与宇宙空间，还有更多的发现等待你的发掘。只要来梦想世界，没有任何的时间距离，到哪里你都是主角！

感人至深，天下贰经典任务

《天下贰》是一款经典的3D网游，这款游戏最吸引人的地方在于浓厚的中华国韵，从画面、音乐、NPC、剧情到任务，每一个地方都流露着浓厚的中国味道，把中国文化中的精髓有机的融入游戏，玩游戏的过程就像是领略中华文化魅力的一个过程。

在《天下贰》中有这么一个任务，这个任务本身没有任何难度，只要按照剧情发展，一步一步进行，就可以最终完成任务。但是这个任务基本是所有玩家必做的，任务奖励一只会跳舞的小僵尸宝宝是一大吸引点，更重要的是，这个任务感人至深，将人性中的善良、美好和童贞全都表现出来，跟随任务的节奏，你会在游戏中找到久违的感动。



可爱的鬼鬼小童舞蹈视频：http://v.ku6.com/show/r2ex0CN5ZcHWhz7I.html

下面就让我们一起来随着任务的剧情，去寻找那份游戏中最深层的感动。

源始：鬼鬼小童是一个可怜的小孩子，被妖魔封印了，人物等级30级后可找NPC“王廉”领取“魂谷巧遇寻宝者”任务，即开始“鬼鬼小童”的任务。任务每周可完成一次。（对鬼鬼小童使用“加油”口令，小童就会为你跳舞。）



1、魂谷巧遇寻宝者：到石林找个石匠把这破损的铲子修好。

任务说明：哎，人倒霉起来真是喝点凉水都塞牙，咱们村不知道谁说起这阴森的谷地里埋有蚩尤的遗物，于是大伙都一窝蜂的前来挖宝物，都想挖出些什么神器宝藏，就可永世无忧了。而我咋就这么倒霉呢？来了这三天起早贪黑的刨，啥也没有。刚刚一铲子下去，叩到个奇怪的石匣，还把我的铲子弄坏了，你能否到石林那找个石匠帮我修修，我倒要好好鼓捣一下这匣子，这可花了我整整三天的时间哪！



2、石匠慨叹醒醉人

3、巧缘偶得神秘匣

任务说明：与王廉对话，获得神秘石匣。

4、远赴九黎寻智者

任务说明：携带这个神秘石匣前往九黎寻找格木老人。



5、苍生灾祸及孩童

任务说明：这是在魂谷挖出来的么？哎，可怜啊！战火连绵，真不知何时方休。已经有无数的年轻人葬身战场，无数的家园因此破败。然而，战争无情，就是连小孩也不能幸免呵。这小小的石匣，残忍的妖军用它封印着一个小孩的魂魄。也许我们能将这个封印解除，让他得以安息。但我不懂这些符咒之术，你前往太古同门的反抗军大营，寻找木云上人，请他施以援手，希望能让这可怜的孩子寻回一个美好的梦境。尽管这梦，将会很长很长。

6、千里寻符解封印



任务说明：奴风符、及荣符、乘云符各一张，将其合押成释灵符，再拿到那边的灵火上烧成灰，涂于这微君叶上。再用这微君叶去巴蜀望川田背面的荷塘，在忘川荷的花蕊中取来一滴映着晨曦的甘露。便可以之解去石匣上的封印。愿你速成此事，使这孩儿早日脱离苦困。

7、多得善长施援手



任务说明：漂萍一叶，唉，为什么偏偏是这东西呢？石匣中的小鬼名唤小童，解开封印后小童只有2个时辰的存在时间，便会魂归阴府，等待投胎。现在需要九黎祭师那里的飘萍一叶才能暂时寄身。

8、风雨兼程求法皿



任务说明：找到九黎祭师，向祈云灵匣许愿，求得飘萍一叶。

9、飘萍一叶承此魂

任务说明：事不宜迟，赶快将飘萍一叶拿给格木老人吧。

10、幸有真情暖人间



任务说明：我将鬼鬼小童的灵魂暂寄在这飘萍一叶之中，唉，逝者长已，生者徒悲。只是不知他在这阳世间还有没有尚未实现的梦想，如若可以，你带他到大荒四处逛逛，尽管没有什么值得眷恋，但却毕竟是生我们育我们的土地，其实土地就像百姓一样，都是无辜的，不是吗？希望能让他知道，这冰冷无情的大荒，尚有一丝温暖在人间默默传承。

天下贰基本资料：

《天下贰》是网易历时6年，耗资过亿开发的国内第一款绿色免费3D网游。她以女娲补天等上古神话故事为背景，以雄关蜀道等中华地理风貌为蓝本，处处充满浓郁的中国元素。玩家在游戏中，可以体验灵兽养成、元魂幻化等中国特色的创新玩法，并领略以中华副本和野外Boss为特点的PvE玩法和以战场、势力战、城战为代表的PvP玩法。在《天下贰》构建的虚拟社区中，玩家或标新立异不同凡响，或行侠仗义行走江湖，或号令众人攻城夺寨。

天下贰官网：tx2.163.com

梦回热血时代 《抗战》四大特色全扫描

《抗战英雄传》是中国第一款以8年抗战为题材的军事红色网游巨作，融合RPG、冒险、策略等多种元素于一体，让玩家品位原汁原味抗战历史，自由挥洒爱国豪情。

遨游战火连天岁月，血战日寇痛快淋漓。《抗战OL》游戏融汇了众多真实的历史事件，宏大的战争任务副本，相辅相承的生活技能，空战系统、贴近战争气息的部队系统、全天24小时精彩活动等诸多亮点，勾勒出了一部可歌可泣抗击日寇的战争史诗。

北大营之战斩首关东军，击杀日寇将军级Boss、空战系统巡航南沙群岛、最盛大的万人跨服军演等九大特色再现出了那段波澜壮阔的红色历史。





而在11月22日，《抗战》2009年压轴资料片“巨龙覂寇”将震撼推出，包含地道战、长春地图、钓鱼岛地图、橙色装备、高级绚丽套装、军棋、横版地图等13项重大更新，堪称抗战继三大资料片之后最精彩、更新内容最多的一次。在对新资料片“巨龙覂寇”的期待中，让我们先来回顾一下9月新版本中的部分特色玩法。

北大营之战，力挽狂澜建奇功

树林，村庄，满地是鬼子的爪牙。铁路，空营，一切都在无声的抗争。北大营副本上空笼罩着一片阴霾，伴随着血的痕迹。曾经的军人脱离了他们的营地，将三千万百姓放进虎口之中，东瀛的恶狼露出了凶残的本性，展开了血腥的屠戮。北大营之战副本，你将重回9.18事变当天，身临其境参与历史。

每周六晚19:30，北大营副本震撼开启，数千《抗战》玩家与日寇500关东军精锐遭遇，铁血大战一触即发。

击杀日寇Boss，团结一心卫中华

一代东方魔女川岛芳子，贵为格格，风华绝代，却成为日寇侵略中华的间谍。在游戏中，川岛芳子将化身为日寇将军级Boss，出现在游戏中的南京城。



在历史上，川岛芳子是被处决还是诈死，一直是争论不休的话题。在游戏中，她的生死，由你决定！玩家击杀她，将掉落天工开物和金色极品装备。此外抗战中还有小犬纯一狼、板垣征四郎、石原莞尔等多个大Boss，让你在游戏过程中自由挥洒爱国热情。



云颠之舞步，空战系统巡航南沙

体验云颠之舞步，翱翔天空之城。独特的空战系统，把对鬼子的战斗从地面延伸到了天空。气势宏大的碧海蓝天之上，真实的云层、乌云等场景，给你真实的飞翔感觉。

每天的18:00 ~ 19:00，等级在50级或以上玩家，可在“空军第四大队大队长高志航”（故宫 212,317）处报名，进入飞行副本。在飞行副本中，玩家将化身为驾驶二战时期战斗机的飞行员，在南沙群岛上方飞行。飞行操作结合鼠标与键盘进行，左键控制飞行方向，并且沿途将有敌军战机迎面出现，玩家可使用空格键发射子弹攻击，击落日寇战机将有高额经验以及积分奖励。

雄师铁军碰撞，万人跨服大型军演

千军怒发，万马齐鸣，谁能指点河山？沙场相逢，兵败如山，谁能力挽狂澜？抗战沙场上，一人旌旗挥动，万众来归。精彩的跨服军演，将圆你率众作战的将军梦。

跨服军演（服务器对服务器）开放时间为周一，三，五晚20点。军演地图分为红蓝两阵营，以江河为界，类似象棋中的楚河汉界，能够最精彩呈现短兵相接的战斗盛况。在两座桥上，地形十分狭窄，大有“一夫当关万夫莫开”之气势，这里会是最激烈的交锋战场，宛如真实的军事演，最大程度地锻练战士的战斗力。

一部洒满热血的抗战史诗，一曲荡气回肠的英雄战歌。锁定11月22日，万众期待新资料片“巨龙覂寇”等你抢先体验。《抗战OL》英雄之门已为你开启，金戈铁马，沙场任你驰骋！P



魔王现世！《降龙之剑》轮回初章之三大门派

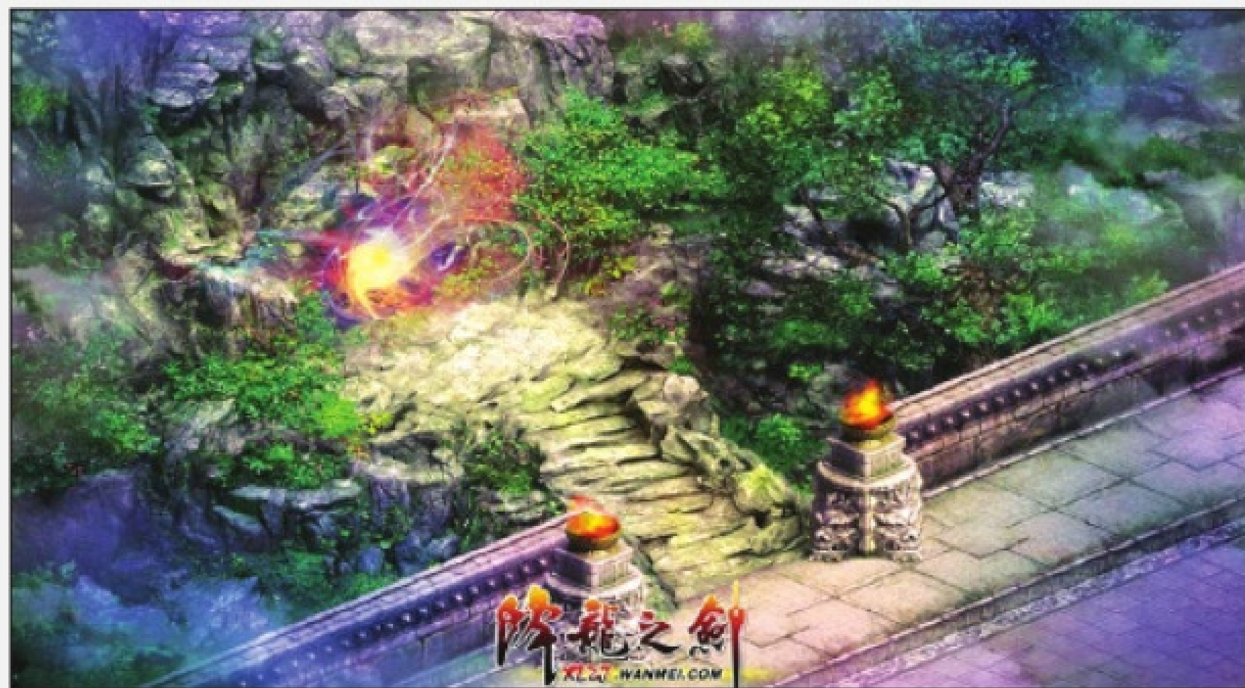
闪耀绚丽光芒的时空之门，连系着《降龙之剑》中并行的人、神、魔三界。随着魔王野心膨胀，人界沃土跃入了他的视野。得知消息的人界三大门派团结在一起，一同抵御妖魔入侵。在战场上，他们建立了深厚的情谊。但是，在这之前他们之间又掩藏着怎样的关系呢？

今天，就让我们一同走进《降龙之剑》的玄幻武侠世界，揭开掩藏在这三个门派之中的恩恩怨怨。



蜀山——“一身清高傲凡尘，几度降魔救世人；三界宿命视己任，情海茫茫亦销魂”

很久之前，他们本可以得道成仙，但是为了和心爱的人在一起，他们不顾师长反对，毅然决然留在人间，守护自己的爱情。一个不入天界的理由，被诸仙认为是藐视天界。盛怒之下，诸仙把这些人派遣到被妖气日益浸染的蜀山，镇守蛮荒。

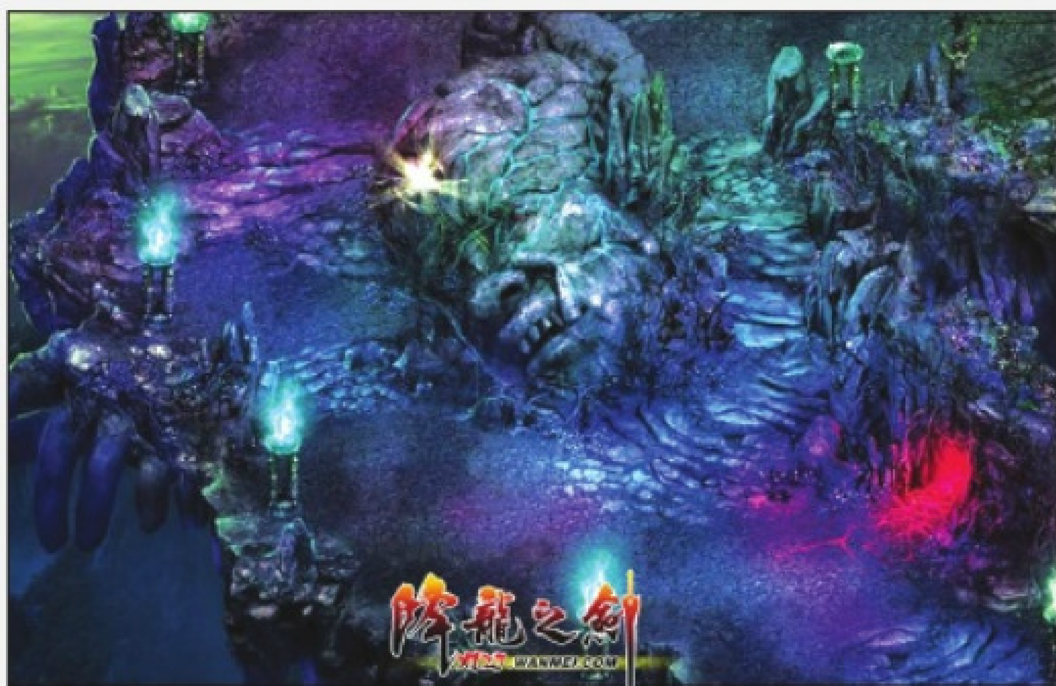


蜀山，妖气凝集，雾霭弥漫。为了不被妖气侵染，坠入魔道，他们夜以继日钻研驱除妖气的方法。过多的庞杂之念让妖气找到了漏洞，阴沉之气渐渐的笼罩了他们的脸庞。在即将归于妖王麾下的刹那，他们才参透天机，得以解脱。

多少人，为了踏入仙界不顾一切！可他们却放弃一切，逃离仙界。虽然被世人遗弃，但他们却从来都没有怀疑过，也没有放弃过。小爱与大爱的区别，对于他们来说并不重要，重要的是，只有守护自己的心中所爱，这才是蜀山门人真正所参悟的真道。

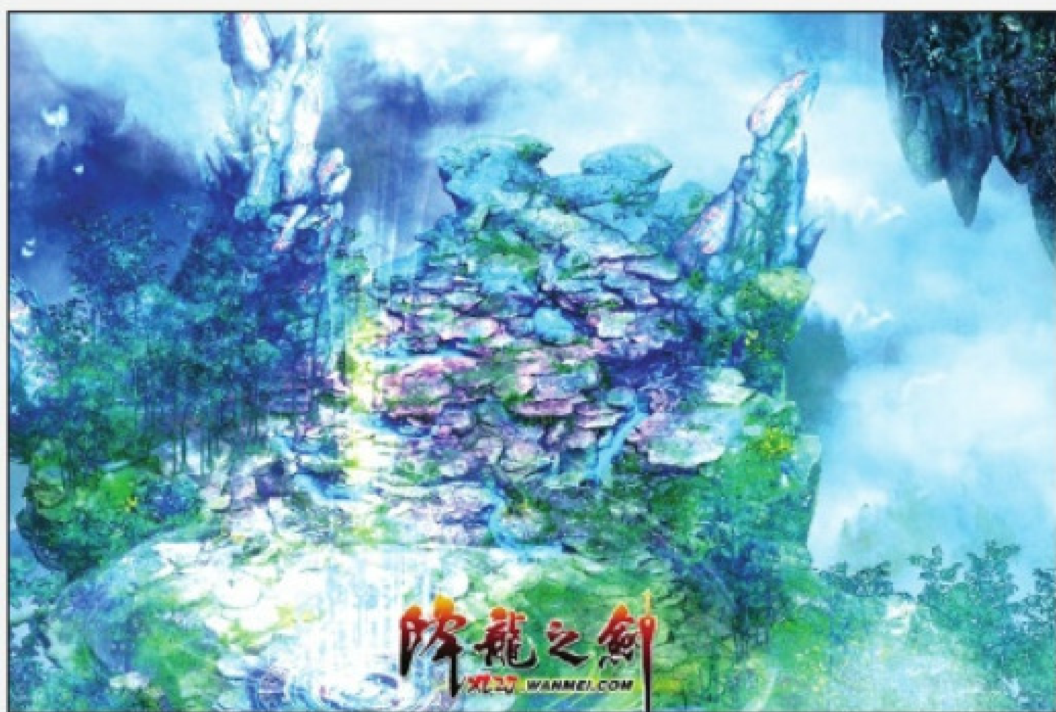
昆仑——“不世之才解棋局，闭关三日通天机。引剑除魔斯人去，唯留君影凭栏倚。”

自百年前，一不世奇才解降龙棋局，得天地之理后，昆仑一脉更是名声大噪，誉满天下。入昆仑之弟子更是聪颖绝伦，英姿飒爽。云消雨霁，鸾鹤绕梁，五彩霓虹从天而降，竹林梅尖飘荡着不世之士清心寡欲的琴声，初来之人竟认为已登神界。



三界大战，不世之士不忍生灵涂炭，不顾在诸神面前许下之诺言，引上古降龙之剑下凡，斩妖除魔。他用尽毕生积累之元气，将魔王封于降龙之剑中，而自己也因真气透支，元神随风陨灭。自此一役，妖魔遁世，天下太平。然昆仑之领袖，万年之奇才也归于天际。

百年间，昆仑云雨未霁，惋惜慨叹之声从未断绝。而不世之才所住房间也被永久供奉，朝夕有人打扫。每当傍晚，都会有熟悉的琴声从这个房间传来，而不世之才的身影似乎也在窗前浮现。众人寻去，房间内清风拂纱，却空无一人。



天门——“端坐云崖观霜天，为守太平入金殿。情仇难却回首恨，怒斩邪魔弑红颜。”

他们本是武林名门之后，自幼习得卓绝武艺，勇闯江湖。在仙踪山创建天门，广收门徒。每日，这些人都会端坐在云海苍茫的山崖，凝视天空寻找修习武功之奥义。

为了拯救苍生，为了习武之人真正的奥义，他们在时空之门开启之处与妖魔展开殊死搏斗。收刀之时，看到了从亲人眼角滴落的泪花。也许亲人从未曾遁入魔界，也许……

而一切都已随风远去，留下的只有百年间缱绻的情愫。此役之后，他们再不问人间琐事，永不出世。

轩辕归天，群雄割据，三大门派在乱世之中逐渐崛起。随着各自门派势力的逐渐扩大，一场腥风血雨的浩劫在不知不觉中来临！

民族网游——《天道》九大PK杀戮 独辟成王之径





中青宝网旗下力推民族铁血大作——战国PK网游《天道》，集个人战、段位战、霸王战、争王战、诸侯战、夺鼎战、长平军演、抗击匈奴、世界大战，共九大战争体系于一身。带你跨越两千多年的战场，领略持剑卫国、闯荡九州的气宇轩昂，体会烽烟如火的铁血悲壮！

《天道》独辟蹊径，以我国古代春秋战国时期作为《天道》的时代背景。以古雅质朴的风格在民族特色网游中独树一帜。通过国家、阵法、帮派、好友、仇人、师徒等游戏系统，让玩家身临其境，展现着一个生动的春秋战国的纷争天下。



PK，是网络游戏中永远不可摈弃的元素。在PK中，王者们才能领略群雄争霸的快感，才能拥有天地在脚下的吞云霸气。《天道》九大战争体系，几乎囊括了所有的PK模式，单挑、群殴、对垒，多种玩法丰富你疯狂的争霸体验。

单挑PK——江湖浪子、武林宗师、称王称霸，只在你一念之间。

个人战：饮马江湖，抽刀见血，高手对高手，决战昆仑之巅，成就一代英雄。

段位赛：厌倦了江湖浪子的生活？那就来参加天道段位赛，将你的战绩载入史册。

争王战：争王战可以让你一跃成为一国之主，普天之下，莫非王土，你准备好了吗？

群殴PK——捉对厮杀，诸侯大战，九鼎争夺，掀起一阵腥风血雨。

霸王战：高手任意组队，任意PK，更多道具。你不是一个人在战斗……

诸侯战：逐鹿中原，鹿死谁手，周室疆土人人可得，快领军投身这场腥风血雨之中。

夺鼎战：想问鼎天下，改写历史，夺鼎是唯一之计。是率队偷袭还领队是强攻？

对垒PK——世界大战，长平军演，抗击匈奴，两军对垒大战一触即发。

世界大战：一将功成万骨枯，在这里有合纵，有连横，群雄乱战，谁主沉浮？

长平军演：长平之战，45万人的鲜血汇流成河，尸骨堆积成山，重现历史上经典战役。

抗击匈奴：匈奴兵从北往南扫荡，所到之处，鸡犬不留。七国英雄团结一心，驱逐异族，还我山河宁静！

初入《天道》的你，可以在《天道》中尽情沉浸在雄霸天下的荣耀中。征服杀戮、以杀止杀、替天行道！

PK战争系统——霸王赛、诸侯战、夺鼎战、长平军演等九大PK战争系统。完美重现春秋战国风云乱世。

战国故事任务——涵盖了丰富的故事情节：青青子衿、哀郢怀沙、国殇礼魂、诸子百家等，环环紧扣，影射我国古代文化的绮丽侧影。

"官衔"社群系统——想在《天道》壮大自己的势力，唯一的途径就是从仕。从一级普通官员到国家的君王，《天道》独具匠心参照了战国历史上的实际官衔，让玩家可以身临其境，体验非凡的战国政治场上的纷纭变幻。

多元化道具系统——道具属性的随机变化，加上独特的矿石炼化系统，可以让玩家培养出自己的独门神兵利器，称霸江湖，一统天下！

了解更多《天道》精彩内容，敬请浏览《天道》官方网站：http://td.zqgame.com



视听新感受 精美音箱《众神之战》为您送出！







《众神之战》携手漫步者音箱推出的“精美音箱免费送”活动进行至今，一直都牵挂着众多玩家的心。为什么呢？因为在体验原本就是免费游戏的《众神之战》过程中，玩家通过打怪拾取道具还能够换到精美的实物音箱奖励，想必很多玩家都无法拒绝的诱惑！骗人的？No，no，no，这些可都是真金白银的奖励哦，这不，在经过2个月的活动热潮后，所有宝贝都陆续被玩家领回家，这些超级幸运儿可谓羡煞旁人啊！

虽说凑齐所需道具的过程并不容易，但相信本次活动的设置一定让许多玩家体验到了相当新鲜的游戏内容。想要弄齐一整套的兑奖道具，玩家可是要上刀山下油锅的哦！当然是开玩笑啦，过程当中玩家只需要参与我们的定期活动，再加上平日里打打怪和一丝丝好运气，将这些精美的音箱搬回家一点都不难！那么在活动中玩家们都遇到了哪些有趣的事呢？笔者收集到了一些活动中有趣的小插曲，在此和大家分享一下。

迫不及待 玩家亲自上门领音箱

由于活动持续较长，官方采取了时时发布获奖名单的方式来公布获奖者，而在第一批的获奖名单公布后的第三天，就有玩家亲自找上门来，起初还被误认为是前来“踢馆”的……笔者闻讯有玩家上门，第一时间奔赴前线，结果一到前台就听到“我是来领音箱的啊，我中奖了啊”，于是赶紧上前询问，最后才知道该玩家为《众神之战》忠实fans，赢得了活动中的X200组合音箱奖励，因为等不及官方邮寄，心急的玩家就直奔公司总部亲自领奖……

一场虚惊后，我们将奖励发给了这位阳光男孩，他的喜悦溢于言表，据他所说，在来之前他一直不抱希望，认为这些活动奖励都是幌子，但今天《众神之战》没有让他失望！说到做到是每一个游戏厂商的运营准则，所以我们的活动可都是名副其实的哦，只要您来参与就有机会赢取，公平公正公开同样是我们的宗旨！

好人好报 奖励多亏玩家“相赠”

说到本次活动道具的获得，途径可是多种多样（总得有点小难度嘛），老玩家熟悉游戏轻松容易，而新玩家就没那么简单了。一位获奖玩家告诉我们他的奖励由来：“特洛伊”服务器的“DNF-888”是名副其实的新手玩家，在得知活动开启后，他在第一时间开始收集兑换奖励需要的各类配件，并在短期内收集到了所有参与活动获得的配件，仅剩世界掉落的一件配件并未获得，心急的他开始每天挂机刷怪，等待配件掉落。

某天挂机，他见身边跑过了一位同阵营玩家，边跑边喊着“99”（呼救的意思），他回头一看，一位雅典敌对阵营的玩家正在紧紧尾随并挥动着长剑。路见不平拔刀相助，虽然很忙，但这位“DNF-888”还是立刻冲上，几个华丽技能将其放倒。被救玩家相当感激他的帮忙，并在得知他苦于找不到最后一个配件后，将其慷慨相送（后得知该玩家此配件有3个之多）！就这样，这位玩家凑齐了这一套配件，并成功在奖励所剩不多时将其赢走，可谓是好人有好报哦！

不贪心 目标锁定一举获奖

本次活动的奖励分别是：漫步者X200组合音箱，漫步者M11迷你音箱，漫步者M360炫彩耳机。“奥利匹亚”服的“太阳当空照”玩家告诉笔者，他的获奖秘诀就是“不贪心”，挑最容易的来参与。在锁定自己要获得的目标是所需配件最少的“M360耳机”后，该玩家展开了一系列的收集行动。在通过查看官网的配件获取攻略后，该玩家第一时间参与“潘神的迷宫”活动，将必需配件收集完毕后，就开始疯狂打怪。与其他玩家不同，大家都是想着拿到什么配件就换什么奖励，而他则是目标瞧准，于是他就有更多的时间与精力来获取配件：打到别的奖励配件就与其他玩家交换，用X200音箱的配件换取M360耳机配件，任谁都愿意。“太阳当空照”玩家得意地说：我不贪心，我就是冲着耳机来的，所以我赢了。





就在这样的心理下，该玩家很快收集到了整套配件，并成功换取奖励。其实该玩家的游戏哲学还是挺有意思的哦！

不论是漫步者X200组合音箱，还是小巧玲珑的M360耳机，每份奖励背后相信都有玩家的辛勤付出，而就是因为大家的热心参与，才有《众神之战》如此精彩好玩的游戏与故事。虽然本次的漫步者音箱免费送活动已经顺利落下帷幕，但相信在未来的更多日子里，《众神之战》一定会为玩家献上更多的惊喜活动，敬请关注哦！P

《众神之战》官方网站：http://zs.176.com

第三代回合网游《吞食天地2》超可爱来袭！

三国历史源远流长，三国英雄后人景仰，三国谋略世人惊叹，三国游戏……还有你没玩过的么？

提起三国，上至史学专家，下至童叟妇孺，都能给你来上那么一段精典故事。于是乎，三国题材游戏，单机的，网络的，纷至沓来，颇有百花齐放百家争鸣之势。从运筹帷幄的策略快感，到暴力美学的酣畅淋漓，三国游戏总能让人享受到那种至硬至刚之美。是否已有些审美疲劳，偶尔也想体验一下不一样的三国呢？

用可爱颠覆三国，用KUSO改变三国！风靡港台的Q版2D回合制三国网游大作《吞食天地2OL》来势汹汹，即将在大陆再掀可爱三国流行狂潮！



中华网龙旗下精品网游

第三代回合网游《吞食天地2OL》是中华网龙推出，以Q版可爱的画风、博大精深的三国文化，去年一经面世即在宝岛迅速掀起可爱三国流行狂潮，缔造了"人气第一回合网游"的神话！而今与盛大游戏强强联手，强势亮相网游市场，相信对于广大回合制游戏玩家来说又增加了一道丰盛的饕餮盛宴！

周董女友专属代言 可爱势不可挡！

周杰伦女友"奶茶美女"江语晨已正式代言《吞食天地2OL》，此后还将会为《吞食天地2OL》独家拍摄大量写真照片，并与封测玩家在游戏中亲密接触，甚至还会出席吞食2线下活动现场与游戏粉丝面对面，更会有意想不到的好礼相送！

卡通画风 超可爱造型

作为一部主打可爱风的2D回合制三国网游大作，除延续一代可爱风格外，《吞食天地2OL》



更要给玩家带来加倍的可爱！除人物造型改成二头身的大头、大眼人物外，游戏中的场景与建筑物造型也充满了浓浓的漫画风格，勾画出一个让玩家放松玩、开心玩的欢乐三国世界！



KUSO三国 超恶搞剧情

游戏剧情基于东汉末年天下动乱的背景，分为刘备、曹操、孙坚以及其他名人四条主线。一开始玩家即作为乱世中的无名英雄闯荡三国世界。虽说主线剧情大致发展与三国演义类似，但剧情对白中处处涌现逗趣恶搞的台词和桥段，让玩家在"战乱纷飞的年代"，隐约中体验到一丝轻松与诙谐。

恶搞台词：编号9527！

"新兵9527报道！"伴随着这声响亮的报道声，标志着你的新兵生涯开始啦！等等！编号9527？怎么这么耳熟！想必爱看无厘头搞笑片的玩家已经想到了什么，会心一笑吧！

恶搞剧情：包子怪袭击三国！

初入《吞食天地2》的新兵都会接到一个光荣而艰巨的任务——击败包子怪！包子怪在新手村四处作乱，破坏和平，已经人神共愤啦！快去讨伐吧！

恶搞技能：肉包子打狗！

常言道："肉包子打狗，有去无回！"每位初闯三国的小卒都拥有的重要防身技能即为"肉包子打狗"，使用该技能后，一硕大无比的包子即腾空而降，将乱世的土匪强盗通通砸死！搞笑的是包子在牺牲自己砸怪的同时，自己也会害怕也会疼哦，玩家还请轻点下手诶！

千余武将自由捕捉 三国英雄做跟班！

三国名将何其多，刘备、关羽、张飞、曹操、赵云……个个都是顶天立地的英雄豪杰！然而这些历史上鼎鼎有名、只能仰视的英雄人物，在《吞食天地2OL》的三国世界里，却可以当你的跟班，乖乖做你手下哦！吞食2独有"武将捕捉系统"，让你轻松捕获千余三国名将，谈笑间坐拥三国江山！上至刘关张赵等三国英雄，下至路边的小姑娘、阿伯、路人甲等NPC，只要你喜欢，统统可以捕获成为自己的专属小跟班！更有极品武将可按照自己喜好随心打造，即便同样是关羽，你的那位也可能更强力！

武圣关公——关羽

关羽字云长，蜀汉大将，是忠义刚强的化身，一生传奇不断，他善使青龙偃月刀，武艺高强，以"千里走单骑""温酒斩华雄"等著名典故被民间尊为"武圣关公"。游戏中的关羽剑眉美髯，目光坚毅而炯炯有神，此外更是拥有超乎想象的超强技能，神秘特技敬请期待！

猛将典型——张飞

张飞字翼德，蜀汉大将，善使丈八蛇矛，为人粗犷勇猛，从来不知何为惧怕，曾于长坂桥一人喝退百万曹兵，为猛将的典型代表！在三国演义中被描述为燕颔虎须，豹头环眼的彪形大汉，在吞食2中的形象也是格外厚重，咋一看上去杀气腾腾、威猛无比。拥有这样的武将做跟班，平定天下指日可待！

姿颜雄伟——赵云

赵云字子龙，蜀汉大将，为人忠勇负责，胆大心细。长坂之战他单骑突入数十万曹军中，如入无人之境，让他威名大振。有这位“身长八尺，姿颜雄伟”的赵云相助，不仅闯荡三国如虎添翼，更能时刻成为人群中瞩目的焦点哦！

百余明星骑宠助阵 流行时尚随心变！

秉承时尚宗旨，《吞食天地2OL》还特别为时尚达人们精心设计了独具特色的“换装系统”！时装风格丰富多变，从“喵喵装”到“僵尸装”等应有尽有，想怎么变就怎么变，让玩家将“装可爱”进行到底！更有超时髦的动漫影视明星骑宠系列，“冰河世纪长毛象”、“喜羊羊与灰太狼”、可爱飞天猪“麦兜”……绝对让紧跟潮流的你欣喜不已！





推荐时装一：猫咪斗篷

变装指数：★★★★★ 五颗星

上榜理由：OMGOMG，不穿不知道一穿吓一跳！猫咪斗篷犹如魔术变身大法，将一可爱的天使MM眨眼间变成了头戴淑女猫系着蝴蝶结的“时尚达……猫”！如此翻天覆地的变化，当之无愧的变装NO.1！

推荐时装二：圣诞精灵套装

变装指数：★★★★☆ 四颗星

上榜理由：拥有如精灵般迤逦的身姿、高贵的姿态想必是每位MM曾经的梦想，而今拥有吞食2“精灵套装”就可轻松实现！再加上“圣诞铜铃”“圣诞响叮当”等圣诞节特殊装饰，在滚滚人潮想不引人注目都难呢！

推荐时装三：可爱丽丝假发

变装指数：★★★☆☆ 三颗星

上榜理由：“可爱丽丝假发”果然发如其名般的可爱呢！甭管您再朋克、再叛逆的造型，一戴上这假发立马就“装可爱”成功啦！柔顺的斜刘海，长长的过肩直发，典型的乖乖牌哦，有种让人忍不住很想保护的欲望！

此外还有穿上就能扮僵尸吓人的“冥界礼盒”、专为新婚夫妇量身打造的“凤冠霞帔”以及英姿飒爽的“圣骑套装”，瞬间变装，绝对超酷！

上榜骑宠一：冰原象 VS冰河世纪长毛象

相似指数：★★★★★ 五颗星

心动描述：一样都是深棕色的毛皮，一样都是头顶那小撮儿标志性的长毛，一样都是无辜而善良的眼神……没错！眼前骑宠的每一个毛孔都明明白白真真切切地告诉我们——冰河世纪中的长毛象再现吞食天地啦！而且身型更为娇小可爱，骑着这样的乖乖长毛象闯荡吞食世界，不知该有多拉风呢！

上榜骑宠二：棉花糖VS喜羊羊

相似指数：★★★★☆ 四颗星

心动描述：光是听名字“棉花糖”，就能想到喜羊羊那身软绵绵的毛毛了！除了弯弯的犄角和粉粉的颜色有点出入外，那种闭上眼睛颇为陶醉的表情，除了喜羊羊还能像谁呢！

上榜骑宠三：飞天猪VS麦兜

相似指数：★★★☆☆ 三颗星

心动描述：骑宠“飞天猪”更是因翻版治愈系大明星“麦兜”而获得了超高的人气！除了与麦兜一样拥有圆滚滚的身材、粉嫩的皮肤、黑漆漆的大鼻孔外，“飞天猪”更拥有一双金黄色的小翅膀，助你一飞冲天哦！

热血军团攻城大战 成就乱世英雄！

所谓“乱世出英雄”，《吞食天地2OL》除用可爱颠覆三国，还为玩家再现了三国纷乱不断的真实世界！独创团P、乱斗擂台大赛等内置特色PK系统，更有高端对抗战“讨伐董卓”“勇闯黄金祭坛”等规模庞大的PK活动，一定让武艺高强、血脉贲张的你大呼过瘾！

目前《吞食天地2OL》开放性内测正在火热进行中，欢迎您的参与！勇士们，这就呼朋引伴，厉兵秣马，踏上吞食天地的浩荡征程！

关于“吞食天地”

“吞食天地”最初源自日本漫画大师本宫宏志创作的著名漫画《天地吞食》，历经FC、街机、PS等多个游戏平台的移植，成就了一代经典游戏品牌，深受广大游戏玩家的喜爱。网游版《吞食天地Online》于2003年由我国台湾中华网龙精心改编上市，再掀可爱三国风，玩家首尝自由抓捕三国名将的全新乐趣！如今，《吞食天地2Online》继承了前代的诸多特色和优点，并结合时尚网游玩法，势必开创出可爱三国题材回合制网游的崭新局面！



关于《吞食天地2Online》

《吞食天地2Online》是由台湾中华网龙开发，盛大网络运营的一款Q版2D回合制MMORPG。游戏最大的特色即运用超Q画风绘制出一个卡通三国世界，让玩家可在游戏中自由驰骋，网罗到天下名将，亲身重演恢弘的历史战役。最重要的是，能与三五好友一同闯三国，逞英豪，做最时尚的游戏潮人，抒写最激荡的三国传记。

《吞食天地2Online》唯一官方网站：
http://ts2.sdo.com
《吞食天地2Online》唯一官方论坛：
http://bbs.ts2.sdo.com

《天龙八部》元宝工资任务详解

《天龙八部》正式版中有一个颇受玩家们关注的新内容，即工资发放系统。一周一次的元宝工资，对于大多数普通玩家而言，无疑是极具诱惑力的。有了元宝，虽然只是绑定的，但也可以购买到许多自己急需的实用商品。因此，从某种程度上说，普通玩家们的在游戏中的开支，因为工资系统的出现，而节约了不少。



当然，这工资肯定不是白拿的。这世界上哪有不干活就能得到工资的美差？想要顺利领取工资，还得先干活！大家需要在本周日0:00后到下周日0:00前完成下列任务：珍珑棋局2次、苏州三环副本2次、师门20环、40环除恶天劫楼、幸运快活三4次、挖宝2次、3次贼兵入侵，3次门派宵小。以上任务，缺一不可；且必须按时完成，否则分文没有。按时做完所有任务，便可在工资结算日后，在大理工资管理员祝富贵处，领取梦寐以求的绑定元宝了（每周200元宝）。





有玩家可能会觉得这些任务做起来很麻烦、很耽搁时间，其实大家不妨换个角度想想：做这些任务，不仅仅能领取到工资，还能从任务中得到经验、宝物等奖励。如此一箭双雕之举，何乐而不为呢？

接下来，谈谈笔者对这些工资任务的看法，希望能对大家有所帮助。

2次珍珑棋局



珍珑棋局原本就是大多数玩家每天必进的人气副本之一；所以，当我们在进入棋局升级的同时，工资任务也就随之完成了。需要耗费时间：2天，每天花费半小时，因为棋局规定每天每人只能进一次。

2次苏州老三环

正式版中武魂的诱惑，让老三环副本魅力无限。我想，单是冲着武魂这一诱惑，每天刷满5次副本的朋友不在少数吧？因此，工资任务中的2次三环副本也不会耽误大家的宝贵时间。特别提醒一下：玩家们需要将三环刷通，也就是剿匪成功才算成功1次。需要耗费时间：2小时不到。

20环师门任务

除了要求上交生活物品外，其他任务都很简单。即便是需要生活物品，也可以在生活玩家处购买。耗费时间：视玩家效率而定。

3次贼兵入侵与3次门派宵小

门派宵小和贼兵入侵都会掉落热门新道具，我不相信你不会心动；所以，这个工资任务也没有耽搁大家时间。耗费时间：理论上是1天。如果抢不过别人，有可能要花费两天时间。

2次挖宝

完全没有难度的任务，还有机会挖到珍兽技能书等宝藏，去了也不亏。耗费时间：如果有藏宝图，只需要不到半小时。

40环除恶天劫楼

只要能组到队伍，除恶天劫楼任务还是能够很快完成的；每完成10环任务，玩家们便可获得几十万经验值与万灵石奖励。耗费时间：4天，因为玩家每天只能完成10环；每天耗费半小时不到。

4次幸运快活三



就是苏州柳月虹那里的抽奖活动，没事的时候去参加下就可以了。耗费时间：4天，因为每天只能参加1次。

怎么样？看了笔者对工资任务的见解后，大家还觉得工资任务很耽搁时间吗？当然，这些任务肯定不如直接领取工资来得实在。不过，我等身为大侠，岂能做此等不劳而获之事？所以啊，还是一步一个脚印，将属于自己的工资拿到手，享受那一瞬间的喜悦吧！

《QQ炫舞》：首款百万在线音乐舞蹈网游诞生之路



2009年9月25日，腾讯旗下音乐舞蹈类网络游戏《QQ炫舞》宣布最高同时在线于8月突破118万人大关，首款百万在线音乐舞蹈网游就此正式诞生。

现在距离《QQ炫舞》公测已经过去了一年半的时间。在这段时间里，《QQ炫舞》始终保持着充沛的活力，从2008年9月后更是每个月都会有一次版本更新。回想一路走来所经历的点点滴滴，无一不成为所有热爱《QQ炫舞》的玩家们心中最美好的回忆。

2008年5月22日 《QQ炫舞》公测

公测版游戏在此前版本的基础上增加了8键的练习模式和节奏模式，继不删档内测后又增加了24首新歌，增加全新的飞船场景。

2008年9月 热力舞会

全新舞会模式，玩家可以与自己的舞伴两人为一组进行对局。新版本同时推出了“蝴蝶”与“时间”两个全新场景，并增加多种多样的舞会华服。

2008年10月 反转舞台

该版本增加了大受欢迎的反键模式，以此来考验玩家的真正实力。周杰伦、S.H.E等明星的诸多热门新歌被收录进游戏，并有包括明星炫舞套装在内的男女服饰近百件全面上市。

2008年11月 星级舞者

林俊杰全新创作大碟《JJ陆》于2008年11月登陆《QQ炫舞》。游戏添加了每日任务和离线修炼的功能，并增加了从9音符升至11音符的超高难度“疯狂模式”。

2008年12月 冬季恋歌

“伴侣系统”正式上线，交往中的玩家可以正式结成甜蜜的伴侣。约会模式，斗气、斗魂对局模式增加到游戏中来，人气明星蔡依林全新大碟《爱的练习语》首发。

2009年1月 缘分空间

《QQ炫舞》2009年度首个浪漫版本“缘分空间”于1月15日正式上线。在这个新版本中，系统能够亲自当月老，为玩家挑选最佳的约会对象。

2009年2月 紫色情缘

《QQ炫舞》专署紫钻正式登场。紫钻会员在游戏中可以得到经验加成、踢人和防止被踢、优先进入人满频道、“紫钻专署每日任务”等诸多特权体验。

2009年3月 心跳节拍

新版本增加了万众期待的VOS模式，偶像团体飞轮海携《越来越爱》登陆。精心设计的白色情人节活动和大量新歌、新服饰也让所有玩家大呼过瘾。

2009年4月 悸动季节

增加全新“鲜花情侣”套装和鲜花礼服，以及各式纹身、面具、翅膀、炫酷手杖…… 王力宏《心.跳》登陆。

2009年4月 我的派对

3D房间上线，所有玩家从此有了自己的“网上家园”。蔡依林全新大碟《花蝴蝶》首发，和《QQ炫舞》一样带来前所未有的惊艳。

2009年5月 缘舞今生

增加双人舞模式，19首上榜新歌和新锐摇滚服装，让6月的“缘舞今生”引爆整个五月。



2009年6月 甜蜜一夏

大量时尚新装在这个初夏上市，每日工资和“幸运城”的神秘大礼反馈所有热爱炫舞的玩家。戴佩妮与TANK携手走进游戏，献最具诚意的音乐作品。

2009年7月 动感假日

“动感假日”新增大量夏日装备和全新的动感模式，萧敬腾《王妃》、五月天《DNA》，以及《浪漫满屋》《花样男子》主题曲在内的18首新歌全面加入。

2009年8月 真爱降临

陶喆《69乐章》、范玮琪《F ONE》等16首甜蜜新歌空降炫舞，多款婚纱和新的户外婚礼界面让真爱在这个夏天降临。

2009年9月 校园派对

《QQ炫舞》秋季新品发布会盛大发布，全新抓猪模式上线，快乐女声《唱得响亮》、周杰伦、蔡依林、萧敬腾以及韩版《花样男子》主题曲等新歌正式入驻游戏。

2009年10月 秋季狂想曲

个人荣誉系统、舞团改造系统、紫钻升级体系全面优化，张韶涵、潘玮柏、罗志祥、萧亚轩等艺人为这个秋天带来别样的色彩。

2009年11月 宠物情缘

进入11月，全新“宠物情缘”版本正式发布，它究竟会带来怎样的惊喜呢，让我们拭目以待……

《QQ炫舞》从2008年5月正式公测以来人气不断上升，从公测伊始的最高同时在线25万人，到2008年11月的30万，12月的40万，再到2009年1月的50万，5月公测一周年70万，7月暑期更是一举突破百万大关。进入8月，《QQ炫舞》同时在线人数再创118万新高，注册用户数更是超过1亿。



亲历了首款百万在线音乐舞蹈网游的诞生过程，《QQ炫舞》的未来还将有更多的浪漫与幸福等着所有玩家去见证。

揭秘《成吉思汗》伯乐与异兽的秘密

成吉思汗

伯乐：相传为秦穆公时的人，姓孙名阳，善相马。古代春秋战国时期人，现山东省成武县伯乐集人。指个人或集体发现、推荐、培养和使用人才的人。自古所有能认知好马的人都可以称作为伯乐，而千里马常有，而伯乐不常有。

在年度大作《成吉思汗》的世界里，伯乐是所有玩家里必备的一个知识内容。不会伯乐之术的人是无法在金戈铁马的战争中发挥出你应有的实力，更会被无良的商家所欺骗花大价钱买了一个品种不好的坐骑。

马分千千万 兽分万万千

在游戏的世界里，所有的战马都是均衡资质的，只是随着携带等级的不同，资质也会越来越高，而总范围差距都在10以内，就是方便强化任何属性的人都可以使用。而异兽就不一样了，大多数异兽都是专门为一种属性而存在的，比如力量资质相当突出的豹子、烈狮、剑齿虎等等。而特殊全能型的异兽蜘蛛、蝎子、螳螂更是比普通马匹具有更加强大的全平均资质，属于可遇而不可求的坐骑，所有的玩家都要针对自己的职业来挑选自己的坐骑，尤其是异兽的选择，而不是胡乱选择。



什么异兽 才是好异兽

由于战马都是均衡属性，我们在这里就不做过多阐述了，只谈谈异兽。由于大多数异兽都是强化了某项属性，而且只有被动属性技能才能真正给人物加成上百上千的属性点，所以必须洗出相对应的被动属性技能才算是好异兽。通常我们说：凶豹、烈狮和剑齿虎，蛮力都是最佳被动属性技能；奔羚、驯鹿、蛮牛，追影是其最佳被动属性技能；天鹅、仙鹤、凤凰，聪慧都是最佳被动属性技能；河马、犀牛、猛犸，健体都是最佳被动属性技能，蜘蛛、蝎子、螳螂，全能都是最佳被动属性。

高级异兽里，必须洗出主动+专项被动+极品才算是好异兽，而究极异兽都是双主动技能+极品资质+相应的被动属性技能。笔者就曾经看到过一只极品资质214、蛮力、主动技能分别是震撼和无畏的剑齿虎，可以说的上是全服第一。

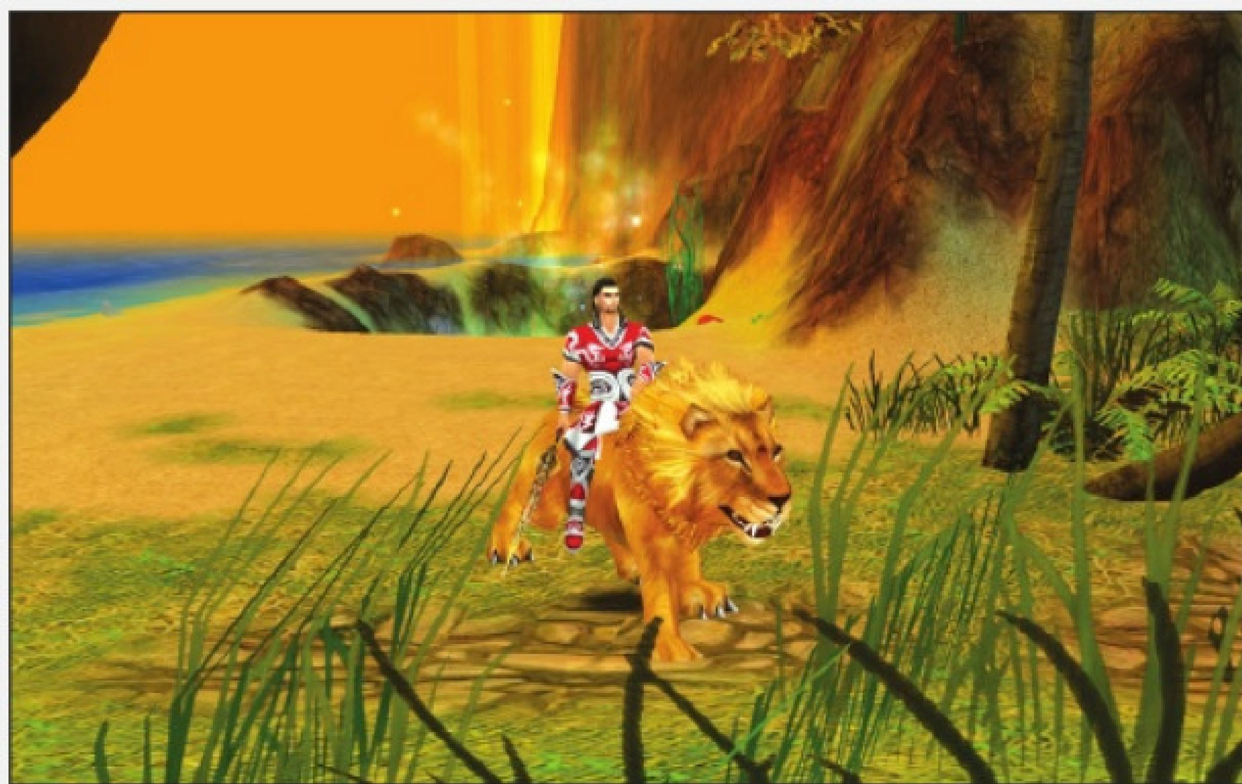
了解异兽技能 更能得心应手

主动技能分三个档次，分别是：30级异兽可以洗出来的1档主动技能，都是单体攻击技能；50级可以洗出来1档和2档主动技能，2档主动技能均为群攻技能；70级异兽可以洗出来的1档2档和3档主动技能，3档主动技能都为较强的控制技能。

30级主动技能：无刃：对目标造成一次近攻伤害。锋芒：对目标造成一次远攻伤害。九天：对目标造成一次魔攻伤害。祝福：每2秒恢复少量的生命值，持续20秒。

50级主动技能：震撼：对目标周围最多6个目标造成一次近攻伤害。羽锋：对目标周围最多6个目标造成一次远攻伤害。魔舞：对目标周围最多6个目标造成一次魔攻伤害。回生：一次性回复一定的生命值，持续20秒。

70级主动技能：大喝：使自身周围最多6个目标眩晕，持续2秒。致伤：使目标移动速度减少30%，持续5秒。无畏：对所有伤害减免60%，持续10秒。无双：使主人无敌3秒。



骑乘技能的选择

针对于骑乘的选择，可谓是仁者见仁、智者见智。不过归根结底，骑乘还是按照其需要来选择对应的技能书。比如一只烈狮，针对于攻击职业来说，分别可以打上猛击、暴击、狂暴、杀伤、强攻、乱战、狂攻、怒气等等增加攻击输出的技能。对于一只以防御为主的猛犸象来说，热血、免伤、防御、强韧、回春、回复都是非常不错的防御技能。而对于一只均衡属性的全能螳螂来说，我的选择还是以粹毒、闪避、灵巧、回春、裂甲、无视、击晕、等等PK为主的技能。由于大家所认知的技能的使用不同，所以自己的骑乘技能还是多听听大号们的意见，综合自己在游戏中的用途来打书吧。

关于变色异兽

有时候我们会在王国和大都看到颜色不同的异兽骑乘，这是为什么呢？因为这些骑乘都是70级以上经过繁殖的变异骑乘，而且只限于70级的异兽。剑齿虎变异后外观将变成白色带有黑色斑纹；蛮牛变异后将变成黄金色；凤凰变异后将变成火红色；猛犸变异后将变为奇怪的紫色；而螳螂变异后将回归绿油油的碧色。由于繁殖需要两只珍贵的70级异兽，所以变异后的骑乘非常值钱，也非常拉风。P

北京动漫游新政出台 汇众教育做产业发展润滑剂

企业最高可获资200万

日前，《北京市关于支持影视动画产业发展的实施办法（试行）》及《北京市关于支持网络游戏产业发展的实施办法（试行）》出台，针对北京市文化创意产业各行业的不同特点，制定不同的支持政策。

“两个《实施办法》系统梳理了近几年国家出台的动漫和网游行业相关政策，并针对北京市的实际情况，分别制定细则，为两个产业接下来的发展明确道路指引方向。”

分析人士指出，主管部门针对影视动画产业和网络游戏产业的“一业一策”进行了细化，通过“国内院线上映的动画电影，提供200万元以内的奖励”“每年奖励10部优秀手机动画作品，每部奖励5000元”“自主研发游戏引擎并利用该引擎制作大型网络游戏5款以上的，一次性给予200万元资助”等一系列措施，坚持扶优、扶强、扶原创，鼓励多出精品、多出人才，支持动漫游戏产业发展。

创意产业前行不困惑

作为国内数字娱乐研究的权威机构，汇众教育一直密切关注动漫游戏产业政策动态。专家们指出，“两个政策的出台在北京地区的动漫游戏企业中产生了较大反响。这也从另一个角度表明了，政府及主管单位已经看到了整个产业的潜力。”

汇众专家表示，近年来，在政府日益关注推动文化产业发展的形势下，已经陆续出台了一系列产业指导、扶持政策。但值得注意的是，之前的系列政策一直在强调我们需要重视相关行业的发展，鼓励并保障行业的有序运行，直到今年年初《动漫企业认定管理办法（试行）》以及9月份的《文化产业投资指导目录》的出台，才使各级机构在操作层面有章可循。

“而此次新政策的出台，条款则更加细化，对产业链的每一环节都会有相应的奖励扶持政策。”因此，专家们认为，“这是政府主管部门对国内创意文化自主研发力量扶持的一次全面突破。”

职业教育凝聚产业优势

不过，对于众多期待扶持的纯原创公司和工作室，汇众专家依然提醒：“政策的扶持效应，最终将通过人才的转化接受市场的检验。资金和人才的有效结合才能创造最大的价值。”

正是基于对产业发展的理性思索，汇众教育多年来一直专注于对动漫、游戏专业创作人才的培养。并凭借在职业培训、学历教育及产品研发领域的杰出贡献，成为政府行业机构及媒体聚焦的主角。



汇众教育学员作品



汇众教育学员作品

从孤军奋战到国际顶级风投的鼎力相助，短短5年间，汇众教育从最初不过数百人的核心团队迅速成长为全国三十余家分支机构，40多家直营培训中心，在职员工超过1500人的数字娱乐职业教育领军品牌。而三万多优秀学员的产业“大输血”，推动了国内动漫游发展的强劲势头。

如今，随着“云世界”等一系列先进教育理念的落实，汇众团队在推进本土网游产业发展所必备的人才、资源整合等方面的优势日益显现，也因此被誉为“加速创意文化列车前行的润滑剂”。

编后

近年来，政府各主管部门加大了对国内动漫、游戏产业的扶持力度，中国原创动漫游戏国际化步伐不断加快。

作为国内动漫游产业发展的坚强后盾及同盟军，汇众教育秉承“不断改进动漫、游戏制作技术，提升民族原创力量”的教育理念，坚持从国内动漫企业需求出发，借鉴国外先进的技术经验，再回归本土化的过程，以严格规范的教学管理和完善的就业服务，为中国动漫、游戏产业输送了大量优秀的专业人才。

目前，汇众教育在亚洲（包括香港、马来西亚）已拥有30多家直营培训中心，超过1500名在职员工，培养学员遍及全国70%以上的游戏动漫企业并成为企业的技术骨干。因此，业内人士认为，在2009这个中国动漫产业的转折点，国内首个高端动漫人才培养方案——“云培训”体系的诞生，有了助力产业腾飞的使命。P

汇众教育官方网站：www.gamfe.com

你是否来过这里？最熟悉的地方是否也有你没注意过的风景？你是否已经遗忘了它们？

这是《魔兽世界》中哪个地图的哪个区域？每期的优游网书封底都会刊登一张你既熟悉又陌生的《魔兽世界》风景图，请广大读者来猜猜这是哪里，记住，不但要求说出这张风景图所在的地图，还要说出具体区域，将你的答案告诉我们（linxiao@popsoft.com.cn，“魔兽地图竞猜活动”收），将有机会获得一包（15张）《魔兽世界》集换式卡牌，敬请广大读者关注！

下期优游网书推荐：北裂境五人英雄副本攻略

增刊更有英雄副本装备全掉落！





头牌新闻

《梦幻诛仙》公测，完美发力2D市场

■本刊记者 小明

完美时空近日宣布《梦幻诛仙》正式进入公测，并同期发布由胡歌、唐嫣等原“仙剑三”全班人马拍摄的《梦幻诛仙》短片，短片中，胡歌饰演“陈御风”、唐嫣饰演“花弄影”、刘诗诗饰演“柳潇潇”、袁弘饰演“七杀”、郭晓婷饰演“琉璃”。完美时空同时表示，以上5位演员将在游戏中担任配音等工作。

片中青云门弟子“陈御风”爱上“柳潇潇”，但受天生妖艳动人的女子“花弄影”从中阻挠，又有袁弘扮演的“七杀”追杀不舍，上演一段百般纠结的生死恋情。



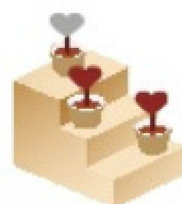
完美时空互动娱乐总裁竺琦与胡歌等众星共同开启启动仪式

完美时空互动娱乐有限公司总裁竺琦表示：“《梦幻诛仙》为玩家准备了大量崭新游戏内容，包括独创性的在2D游戏引入高度概念的飞仙系统、游戏内置PP-Chat交友系统、回合制游戏PvP战场、武器光效系统、极品宠物、高级装备及生产系统、NPC语音系统等。”

由小说《诛仙》改编而成的同名网游之所以能成为完美旗下拳头产品之一，除去产品本身之外，很大一部分原因来自这一题材，同样取材于这部小说的《梦幻诛仙》在小说基础上进行了续写和扩展，竺琦对此认为：“《梦幻诛仙》与小说不同，角色数量更加庞大，职业也有所增加，从内测过程得到的反馈来看，这一新背景是玩家可以接受的。”

作为完美旗下第一款2D回合制作品，竺琦表示：“2D游戏尤其是回合制游戏相对3D作品，在目前国内市场并不占据多数，但据各种数据显示，却拥有更多玩家。比如完美的2.5D作品《神鬼传奇》在2、3级城市的用户非常多，这也奠定了我们继续在2D领域探索的信心。且现在受众比较广的2D作品都已存在很长时间，我们希望《梦幻诛仙》可以给2D玩家带来新的游戏体验。”

竺琦强调：“为迎合现在玩家的社交需求，《梦幻诛仙》加强了‘帮会’系统，我们对‘帮会’概念有了一些新理解，除去满足‘战斗’层面的需求外，增加了很多朝‘大家庭’方向发展的新内容。”他同时表示：“在内测中出现的服务器拥挤现象在公测中会得到极大改善。”P



晶合热点

《越狱》游戏版开发商公布游戏画面

热门电视连续剧《越狱》游戏版投入开发的消息曾一度成为美剧爱好者的热门话题，后来却陷入开发停滞的泥潭，原因之一是负责本作开发工作的Zootfly工作室没有找到合适的发行商。而最近Deep Silver宣布获得游戏发行权，并宣布该游戏将发行PC、Xbox 360、PS3三个版本。据悉，《越狱》游戏版的情节将与电视剧第一季情节保持同步，但主角并不是电视剧中的犯人，而是一名叫Tom Paxton的侦探，故事情节也将是以侦探的视角进行讲述，在发行商Deep Silver最近公布的截图中，可以看到游戏还原了《越狱》电视剧中的很多场景和角色。



《边境之地》提前发售引起玩家抗议

《边境之地》的主机版于10月20日正式发售，但第一时间购买该版本的游戏机玩家发现游戏并没有实现联机功能，这种情况持续了两天才得到解决。同样的问题也发生在了PC版玩家身上，原因是游戏零售商提前发售了游戏，而官方的计划是于游戏正式发售日10月26号才开通联机服务器，游戏提前发售、联机功能推迟开放的做法引起了玩家们在游戏官方论坛上的大规模抗议。



《破碎地平线》放弃支持Windows XP和DirectX 9

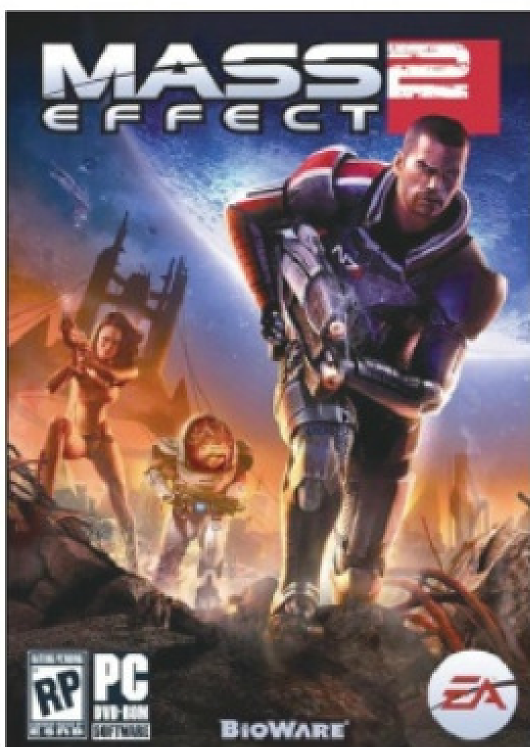


《破碎地平线》开发商Futuremark于近期公布了该游戏对PC的软硬件需求，其中最醒目信息莫过于取消了对Windows XP和DirectX 9的支持，Futuremark游戏工作室负责人Jukka Makinen表示“该作品为PC平台量身打造，对于已经过时的技术没有任何妥协可言，在以前环境下测试的成绩已经没有

任何意义，也得不到消费者的关注，我们希望开发出一部能成为衡量PC硬件性能新标准的游戏”。Futuremark同时保证该游戏将于圣诞节前后推出。

《质量效应2》定于明年1月上市

BioWare于近日公布《质量效应2》的发售日期，该游戏将于2010年1月26日在北美地区发售PC版与Xbox 360版，欧洲地区的发售日定于1月29日。针对近期波兰一家媒体传播的“《质量效应2》将开发PS3版”这一谣言，BioWare相关负责人表示“波兰传出的消息有误会成分，《质量效应2》仅支持PC及Xbox 360平台”。据悉，在不同地区通过不同途径预定该游戏的玩家将在游戏中得到不同的重型武器或护甲等装备。



“Dolby Axon杯”《反恐行动》电子竞技大赛启动

由2009中国电子竞技运动会组委会监督实施，杜比实验室、英特尔公司全程支持的“Dolby Axon（杜比核擎）杯”《反恐行动》电子竞技大赛10月7日正式开赛。据悉，《反恐行动》是目前第一款入选CEG的国产第一人称射击类电子竞技游戏产品，“Dolby Axon杯”《反恐行动》电子竞技大赛将采用周赛、阶段性复赛、总决赛三级赛事体系完成，为期15周，预计完成近千场周赛，200余场阶段性复赛及一次跨服性总决赛。本次赛制的设计和实施及全程操作都将在2009中国电子竞技运动会组委会监督指导下完成，保证整个赛程及赛制的规范和严谨。为保证本次赛事的顺利进行，《反恐行动》战队系统于9月30日正式上线，从战队组建、战队管理到战队自动比赛，实现一条龙操作。战队将通过完备的战队管理系统实现战队组建和管理功能，通过战队自动比赛系统完成自动在线比赛，通过自动比赛累积战队积分，以周积分多少赢得周赛奖励，保证最大范围参与及最大规模赛事普及。本次赛事获得杜比实验室及英特尔公司的有效支持，2009年3月25日，杜比实验室与大连金山签订了全球第一个针对杜比核擎技术的授权合同。这是杜比实验室40多年历史上，首个在中国签订的技术授权合同，目前杜比核擎技术在《反恐行动》中已得到实际运用。



《文明》网页游戏即将登陆Facebook

《文明》系列设计师席德·梅尔于近日公布自己正在与Firaxis研发团队开发《文明》主题网页游戏的消息，席德·梅尔同时表示，玩家将可以在网页版《文明》中与好友一起创造世界上最强大、最富有、最睿智或是最酷的文明。席德·梅尔表示：玩家可以在游戏中运用策略赢得战斗，可以与其他玩家交流各自研发的科技以便领先竞争对手，或者是游说自己的家人和朋友来合作建立自己的政府，并且赢得重要选举，同时，玩家还可以在游戏中管理并使自己的城市高速发展，需要尽力提升城市的生产力与市民满足感，在提防敌人的同时与自己的盟友合作建造世界奇迹。据悉，该游戏将采用免费运营，并规划于2010年前正式登陆Facebook。



《绿色征途》免费模式已正式开启封测

近日，巨人网络于上海召开新闻发布会，宣布《绿色征途》开启封测。巨人网络董事长兼CEO史玉柱在发布会上表示：“《绿色征途》将彻底革新免费模式，利益全面倾向非付费玩家。”史玉柱表示他两年来一直在反思免费网游的商业模式，希望能改进现有的免费模式，做一款不被玩家痛骂的游戏。据悉，《绿色征途》对免费游戏的经济系统进行了革新：不卖材料、不卖装备、不卖宝箱，掉落物品不绑定可交易，材料和装备都将通过打怪、打副本获得，官方不再像传统免费游戏那样直接出售装备和材料，而是由玩家产出并在玩家之间互通有无，从而形成一个庞大而活跃的玩家交易市场，玩家是这个市场的规则制定人，物品价格也由玩家来定，对免费网游的商业模式进行了变革。该版本自8月17日开启技术测试后，得到新老玩家的热烈反馈，此前所开的两个区都已爆满。“之前《绿色征途》的测试我一直在玩，也经常充当GM去看玩家在讨论什么，遇到些什么问题，我的统计是，90%参与过技术测试的玩家都很认可这款游戏。”史玉柱表示，玩家高度认可，使他近两年对免费模式的探索看到了曙光。



晶合新作

赛车游戏《尘埃2》将于12月1日在北美发售

Codemasters精心打造的《尘埃2》主机板已于今年9月发售，并且得到不少好评，该游戏的PC版也将于近期在北美地区正式发售，据悉，PC版将全面支持Windows 7和DirectX 11，这也使得《尘埃2》成为全球首款支持DirectX 11的赛车游戏。据Codemasters介绍，通过DirectX 11技术，该游戏的画面质量得到了显著提升，该游戏所采用的EGO引擎的动态模糊和景深效果的表现更是迎来了彻底革新，《尘埃2》也将更注重沙尘和赛车在沙地上驰骋的表现效果。此外，Codemasters宣布旗下其他赛车游戏作品也将支持DirectX 11。





晶合快评

一个关于游戏的预言

■晶合实验室 Cross

据报道，Activision暴雪首席执行官鲍比·科蒂克（Bobby Kotick）在不久前的一次访谈中提到，视频游戏行业将有可能击败电影和电视行业，这一趋势正在逐渐展开，并有望在5年内实现。科蒂克在采访中说道：“我认为视频游戏有击败电影和电视的潜力。”科蒂克认为，下一代硬件产品将能处理更复杂的面部表情，将游戏角色活灵活现地呈现出来，并提供一种感情化的联系，使得游戏情节和角色开发更为生动。届时，视频游戏就有机会击败电影和电视产业，他认为这只是时间问题。目前，通过任天堂Wii和《吉他英雄》等产品，视频游戏已能提供互动和实体体验，从用户交互性和参与度来看，这种体验远远超过任何电影和电视。如今的视频游戏产品正在发生许多变革，包括能读取并解释玩家的身体运动、手势甚至面部表情的游戏机。由于这些趋势的存在，产值高达510亿美元的全球视频游戏产业已极大地拓展了用户群，同时也拓宽了广告客户的范围。不仅有更多的人开始玩游戏，玩家在玩游戏时所花的时间越来越长，开支也越来越多。


说不清楚的Cross

自从电子游戏诞生以来，它便与小说、电影和动漫等形成一种相互关联、相互补充的关系。小说给予读者的是想象，电影和动漫给观众的是视听方面的欣赏，而游戏则弥补了人们在互动方面的缺憾。在游戏里玩家可以通过自己的视角来领略故事中的情节发展，还可以按照自己的想法来左右故事线的演进方向。游戏的发展历程，是一个技术与艺术互相弥补、互相促进、互为参照，有时又互相制约的发展过程。总体来看，游戏和影视艺术的发展都可划分为三个阶段。影视艺术的第一阶段是新奇阶段，人们对于影视艺术形式所要表现的目的性还不甚明确，所拍摄的影片多是一些没有多少艺术价值的纪录短片。相类似的，游戏发展的第一阶段也只是注重于一些简单、新奇的想法，而在艺术表现力和目的性上并没有受到重视，使得此阶段游戏大多都经不起时间的考验，游戏虽然简单有趣，但玩家的兴致却不能保持长久。影视艺术的第二阶段是模仿，此时人们发现可以利用电影的形式来重现其他传统的艺术形式，或者说是可以模仿其他传统艺术形式，于是把各种戏剧、歌舞搬上银幕，用舞台上的形式来表现电影的故事情节。相类似的，游戏发展的第二阶段也是注重模仿，游戏开始出现多种类型，如角色扮演、模拟经营等，大多都是基于对现实世界的模仿，尽管在表现形式上还比较生硬，但相对于上一阶段来说则能带给玩家更多的投入感和体验乐趣。影视艺术的第三阶段是成熟阶段，此时的电影人能发展出自己独特的艺术法则，运用电影所特有的艺术表现手法，通过剪辑产生时间和空间的跳跃，利用镜头技术和特技效果，使观众能从多个层面和多种角度上感受电影营造的氛围，电影终于成为一种成熟的艺术形式。同样，游戏发展到第三阶段后，其制作技术和表现力也达到前所未有高度，有很多游戏几乎可以媲美好莱坞制作的大片，而网络游戏的发展则进一步解决了电影在情节设定上的局限性，游戏终于成为一种独特的艺术形式，可以与影视艺术平起平坐。

当前，电影与游戏两大娱乐艺术在数字技术飞速发展的今天出现了前所未有的互通和融合趋势。国内外越来越多的游戏制作公司和影视制作公司都意识到了两方面在文化表现力和艺术表现形式上的互补和互通性。于是将经典大片改编成游戏，将经典游戏拍摄成电影、电视剧，也就成了双方业界许多大作的创作源泉。尤其是近几年来，电影大片和著名电视剧改编成游戏已经成为一种司空见惯的现象，像《变形金刚》《哈利波特》《金刚狼前传》这样的好莱坞大片，几乎无一例外的都发行了同名游戏作品。在国内，像《武林外传》《赤壁》等优秀的影视作品，也都被搬上了网络游戏的舞台。而另一方面，有很多经典游戏，如《古墓丽影》系列、《生化危机》《最终幻想》等，也都有脍炙人口的影视作品问世。在我国，游戏《仙剑奇侠传》打造了两部同名长篇电视连续剧，吸引了大批的拥趸，其中有些是怀着对《仙剑奇侠传》游戏的热爱来看电视剧的；而另一方面，还有不少观众因为看了电视剧而去玩《仙剑奇侠传》系列游戏。所以说，不管是影视造就了游戏，还是游戏带动了影视，对于影视观众和游戏玩家来说都是一件好事。正因为如此，如前所述，暴雪CEO鲍比·科蒂克“视频游戏击败电影和电视”的说法显然就是不切实际的。尤其是在我国，以视频游戏取代影视娱乐既无可能也无必要。

首先，影视业的发展已相当成熟，相对于视频游戏来说，其普及性和易用性都占有绝对优势，影视已经成为大多数人生活中不可获缺的组成部分，而视频游戏由于其对技术知识和设备条件更高的要求，使其不能成为人人都可以接受的娱乐方式。其次，尽管视频游戏在互动和参与方面弥补了影视艺术的不足，但其强迫使用者参于的特性也会给一些消费者带来困扰。因为人们的需求往往不会只停留在一个层面上，而是会在不同层面间不断的转换。当有人正在尽情享受视频游戏的互动体验时，还会有其他一些人更愿意静静地观赏影视作品，并为其中的情节所感动。正因为这样，才使得影视艺术和视频游戏艺术都有了存在的必要和发展的空间，二者未来的发展将会是一种相辅相成的弥补和延展关系，其不同的艺术特色将满足所有人的娱乐需求。P

（漫画作者：SUNS）

也谈游戏企业的“形象”

■本刊记者 生铁

搞文字工作久了，对文字的口味不免挑剔。最烦的一件事就是行业里的滥用词汇。什么“扛起民族品牌大旗”“打造国产娱乐品牌形象”……民族品牌、企业形象，这些名字叫起来容易，可说起来，中国又有几家游戏企业和产品可以配得上“品牌形象”这个词呢？

中国的互联网娱乐企业还没有这个概念，没到这个层次，还停留在圈钱的阶段。在笔者看来，品牌形象不仅是砸几十万找专业公司做个CI（Corporate Identity）设计，不仅是一个好看的Logo的设计，也不是全年推广活动请到多少个漂亮的模特。品牌形象更重要的内核，是文化的承载，是优秀人物的思想符号的外在体现。

而这些因素，目前在中国的游戏企业身上，我们尚无法看到。

在今年9月下期的专题中，我们试图探讨了知名的游戏系列作品的文化属性，及其为游戏开发企业所带来的品牌效应。我们提出，游戏产业是具有文化产业的属性的。只有开发出好的产品，企业的品牌效应才能突出。但这仅仅是成功的游戏企业能够成功树立起自己品牌形象的一个方面。另一个方面，成熟的、世界级的游戏企业，它们本身也具有着专业的、成熟的塑造品牌形象的意识。

我们谈游戏企业的形象，它的外在标志很多很多——比如产品包装、行销策略、人员培训等等，企业形象是由这些全部的细节构成的总体印象。在本文中，我们将着重从两个个案入手，从一些细节，来体现优秀、成熟的游戏企业所具备的塑造自我形象的意识。

从微软发布会说起

任何一个成功的政治团体、商业团体都有自己在某一时期内的整体形象、鲜明标志和明确纲领，这些形象标志，首先通过公众活动、媒体活动向外界集中展示。这种整体形象的包装体现在公开活动时，包括背景板的色彩和标记、甚至工作人员参加活动时的统一着装、标牌这些细节，都需要有严格的设计。另外在会场气氛的营造上、演讲者的发言上，也要体现一种有条不紊的自信，会议的流程也要做得仪式化。

笔者从事过的行业包括广告业和媒体业，接触和参与过很多游戏厂商的推广活动。商业公司的产品推广的主要目的不外乎是为了促销，而国内游戏企业的推广活动，往往直接围绕价格、礼品（比如网络游戏行业里的玩游戏抽奖、送轿车或楼盘）的设计来扩大对用户的吸引力，这种形象推广也仅仅是作为销售渠道、地面推广等方面的辅助。而在新产品的发布上，国内网络游戏厂商往往采取主管部门领导发表祝词、负责人演讲、技术人员演示为主，中间穿插以和会议主旨完全无关的街舞、魔术等表演，即使是与游戏本身有关的Cosplay表演，也丝毫不能引起与会者的注意。

这一方面与产品本身的吸引力有关，另一方面也与会议组织者的观念、专业素质的不同有关，这与笔者所亲历的国外著名游戏企业的宣传推广活动是有差距的。

笔者曾在美国参加过一个微软娱乐事业部主办的发布会。这一成功的主题发布活动，以Xbox 360和Games for Windows平台的介绍为主题，突出了统一的企业形象和精神，使所有到场者无一不留下印象的深刻。

首先，这次推广是多层次的、立体的。它分段介绍了：1.与大的影业公司的合作；2.与各地游戏开发商的合作；3.有哪些新技术；4.和其他竞争产品的市场统计比例；5.主打产品。但这种介绍并不枯燥，因为它建立在幽默的谈吐和优秀的影音陪伴下。

其次，现场的声光色效也一定都是统一的，都在产品绿色的基调下，这给人一种非常有活力、非常向上的印象，比起很多大公司随便找个宾馆的会议厅随便讲两句话，感受是绝对不同的。我尝试以图片的方式来介绍这次发布活动的整体细节。

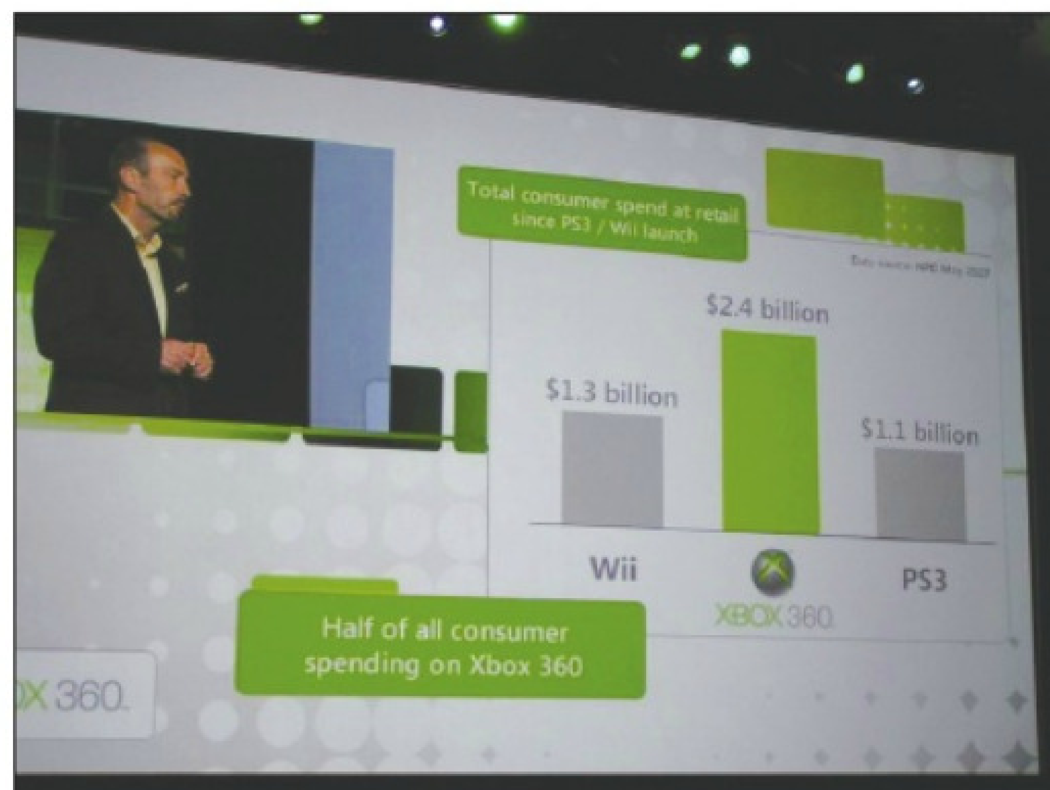
1.媒体采访

微软主推的Xbox 360和Games for Windows平台的主色调是绿色和白色，所以在宣传场地周边的细节上，对于色彩的搭配也很注意。在微软高层接受媒体采访时所在的Viceroy酒店房间里，笔者注意到，连座椅及座椅上的靠垫也被换成了微软Xbox的主题色——这当然和企业的财力有关，但更重要的是表明了一种专业意识。





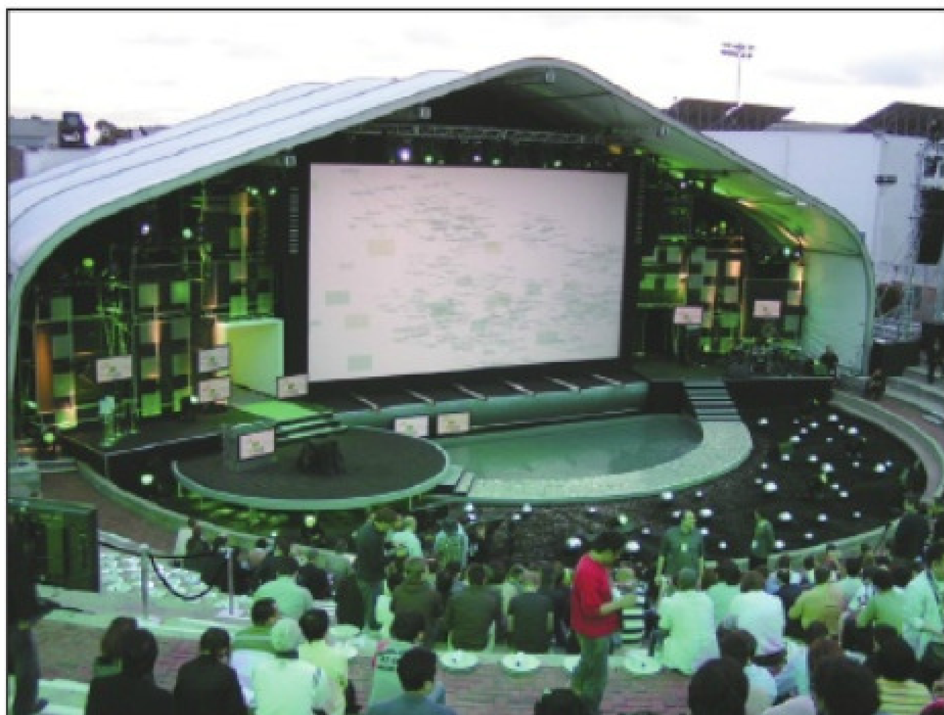
公司人员在接受媒体单独采访时，被采访人的身后立着一块背景板，上面标志着Xbox 360和Games for Windows的Logo，当记者在拍照时，受访者身后的宣传标志清晰可见。这是另一个话题了。另外，注意彼得·摩尔身后的绿色背景，这是记者镜头没法避开的颜色。



不要以为微软不抨击竞争对手，只是他们抨击的方式令人能够接受——通过不失时机地介绍Xbox 360、PS3和Wii的销售额，礼貌地打击了竞争对手

2.发布会现场

白天的媒体单独见面会后，所有受邀媒体要参加在傍晚举行的正式新闻发布会，发布会的主场定在了洛杉矶的圣莫尼卡中学的露天会场中。傍晚的发布会现场被布置一新，会场全部被绿色的氛围灯、探照灯光所笼罩——连到场的媒体记者的身体也被这种光所笼罩着。





代言人或叫主讲人作了简短的提纲挈领的整体介绍后，接下来微软娱乐的全球市场总监上台，开始介绍公司的新产品。注意他身后的入口门，现在它是绿色的。



如右图，主席台上的大屏幕里循环播放着主题展示。开场前屏幕里播放的内容无一不围绕产品主题，而且段落鲜明。





注意左图的这个细节——记者席所提供的橡胶座垫可以带回去，也是绿、白两色的。



会议正式开始，企业的主推明星（也就是主持人）出场发表演讲——当时微软娱乐的主要对外宣传人是彼得·摩尔。国外游戏企业里经常有这样的主管对外宣传的明星人物，他本身或许只是主要管理者之一，但他富有魅力，能够代表企业形象——像暴雪公司以前我们最熟悉的Bill Roper，充当的就是这样的代言角色。这使人们每当联想到一个企业时，它不仅仅只是个冷冰冰的大公司，还能使我们联想到那些有智慧、充满人格魅力的人。比如想到微软娱乐就能想到彼得·摩尔，想到暴雪就能想到胖胖的Bill Roper，想到id，就能想到技术狂人卡马克——虽然后来彼得·摩尔和Bill Roper都离开了自己效力的旧东家，但

而当邀请嘉宾上台，试玩并讲解Xbox 360平台的最新的热门游戏时，嘉宾身后那个入场门的颜色和Logo，也随着整个题材整体色彩的改变而改变了。这里介绍的作品分别是EA的橄榄球大作Madden NFL和育碧公司大名鼎鼎的《刺客信条》，邀请的嘉宾分别是NFL的明星球员和《刺客信条》的美女制作人Jade Raymond以及她的同事。他们一边轻松地玩着游戏，一边介绍游戏特点，其表现也十分完美。







由于发布会介绍的都是诸如《光晕3》《刺客信条》和《使命召唤4——现代战争》这样的超级大作，使得现场惊呼与喝彩声连连。在介绍Rock Band游戏时，彼得·摩尔还与乐队现场演唱了一首摇滚歌曲

3.产品展示场

如下图，在发布会结束后，第二天，针对媒体和合作伙伴的的产品展示场继续在另一家Loews酒店的会议厅进行——所有的标识和光影仍是统一的，工作人员服装也是，这种意识给人留下了深刻印象。如果看到你对某个游戏感到陌生，工作人员也会放下手边的事情，上来为你一展游戏技巧。在诸多的产品试玩前，总会有一款吸引你停下脚步，而公司的宣传也就达到了目的。



我们介绍了微软娱乐部门的一个发布会，虽然通过杂志无法彻底还原整个发布活动的整体情形。但是，我希望通过以上的介绍，大家还是能够看到差距，而这种差距，不仅仅是“钱”的方面，也是一种意识上的差距，素质上的差距，更是产品上的差距。很多国内的网络游戏发布会，产品本身就乏善可陈，连制作者自己都没有足够的信心，整个发布会弄得不伦不类，公司高层对游戏一头雾水，只会讲些空话、套话，而下面组织会议的人员战战兢兢、毫无经验，开个发布会，使媒体记者感到倍受煎熬。本身没有吸引人的产品，又是这样的宣传水平、这样的尴尬情况，连企业的基本形象都不保了，又何谈什么树立“民族品牌”呢？再想想国内游戏展会上那些排成排的光腿少女，那些为了压过对手展台而玩命调大自己展台扩音器，以至于整个会场成了让人不堪忍受的噪声场……每每看到这之间的差距，只能让人感到可叹。


新的游戏手柄和外设就摆在这里，没有模特在舞台上搔首弄姿、小题大作的介绍，没有喷干冰，只是摆在展厅一角，如果你恰好路过，就去试一下手感——嗯，感觉不错

从微软发布会看企业形象表达的手段

（1）物质形象

这是指反映企业精神文化的物化形态，而不是指物质本身。比如企业的店徽、店旗、商标和特定的店面装饰、布置等等可以反映企业个性和精神面貌的直观形象。

（2）人品形象

这里也不是指人的先天条件，而是指企业人员从后天学习的待人接物和工作上的行为态度等方面的表现。

从光荣本部看企业文化


光荣公司的创始者，襟川阳一与襟川惠子夫妇

中国的企业特别爱讲“企业文化”，但什么是企业文化？其实很简单，企业文化，就是企业的决策者和领导者自己首先要有文化。企业文化不是一种灌输，公司的领导者自己就没有文化品位，何谈什么企业文化？企业文化，或者确切的说是组织文化，关于它的一个流行概念是：一个组织的价值观、英雄人物、习俗仪式、文化网络、企业环境等组成的其特有的文化形象。它是企业内全体成员的意志、特性、习惯和科学文化水平等因素相互作用的结果。它包含着非常丰富的内容，其核心是企业的精神和价值观。而企业形象又是企业文化的一种外在表现。笔者这里想借日本光荣公司的“企业环境”这一点来反映其作为一家游戏公司所体现出的企业文化。

日本的光荣公司我想很多玩家都不陌生，虽然因为它发售了太多太滥的“无双”系列，使它在玩家当中获得了“暗荣”“暗耻”的绰号，但它仍旧是目前硕果仅存的具有浓厚东方历史色彩的游戏开发商和运营商。它是日本首款RPG、首款运动类SLG、首款历史模拟SLG的开发企业；它的《大航海》系列、《太阁立志传》系列，都是开创一代、前无古人的优秀之作，而为国内玩家所熟悉的《三国志》《信长之野望》等作品，则一直受到很多玩家的欢迎，甚至不夸张地说，光荣使游戏这种流行文化工具成为了一种传播古典历史文化的载体。而它的创始者襟川阳一自小酷爱中国历史故事，也广为人知。而这样一家企业，它的公司又是怎样的一个办公环境呢？从它的办公环境里又体现出怎样的文化氛围呢？笔者曾受光荣之邀约，亲赴日本光荣总部采访，对这家企业的办公环境有了一个初步认识。





光荣公司创办6年后，公司就从足利市转移到横滨市，在横滨市港北区盖起了自己的办公楼。横滨市隶属于神奈川县，是一个人口仅次于东京的繁华的港口城市，照片中所见就是光荣公司附近的街巷景色。公司选择的地理位置临近城市主干道，交通十分便利。







这栋建筑就是著名的光荣公司的总部所在地了，周围绿树环绕，大门上的日月标志和门前广场地面上的处女星座标志，寓意着追求更完美、更升华的气质，同时楼房的设计也相当讲究“风水”。

（3）管理形象

是指管理行为的表现形式。如组织形态、工作程序、交接班制度、奖惩方式、领导指挥方式等等。

（4）礼仪礼节

是指企业中人际关系的礼貌格式和庆典集会上的礼节规范。

（5）社会公益形象

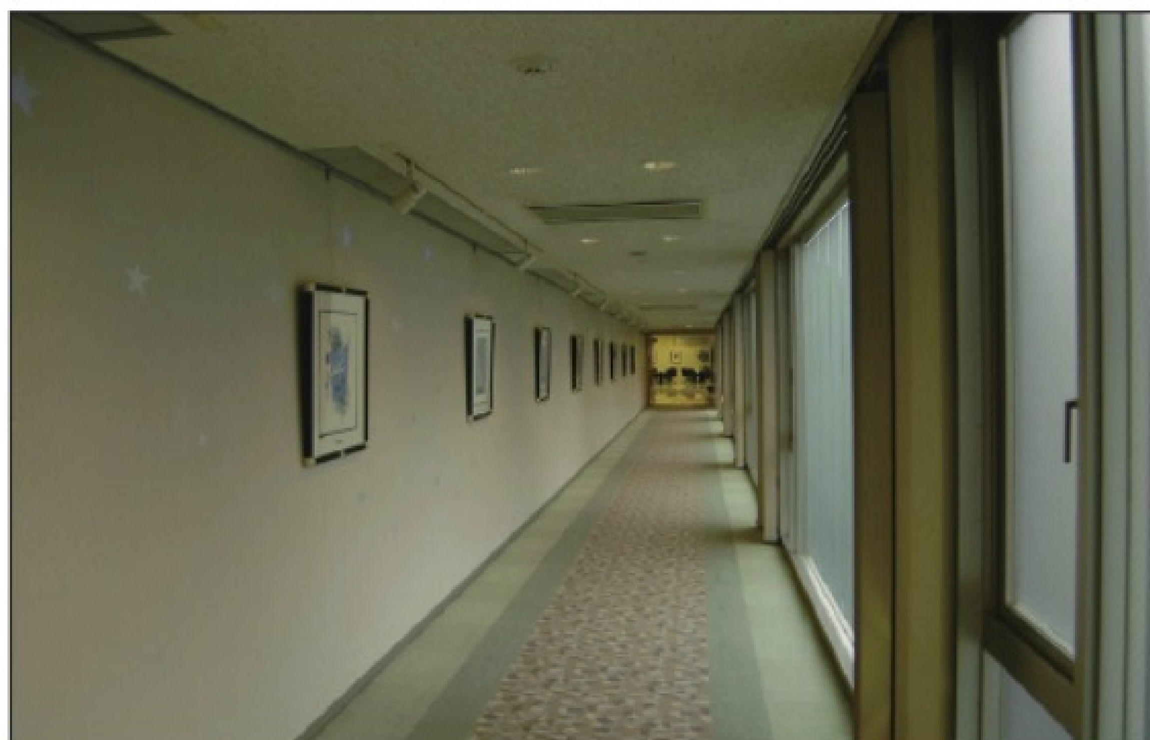
为社会服务和赞助公益事业，包括支持关心文教、科研、慈善、卫生等事业的具体表现。

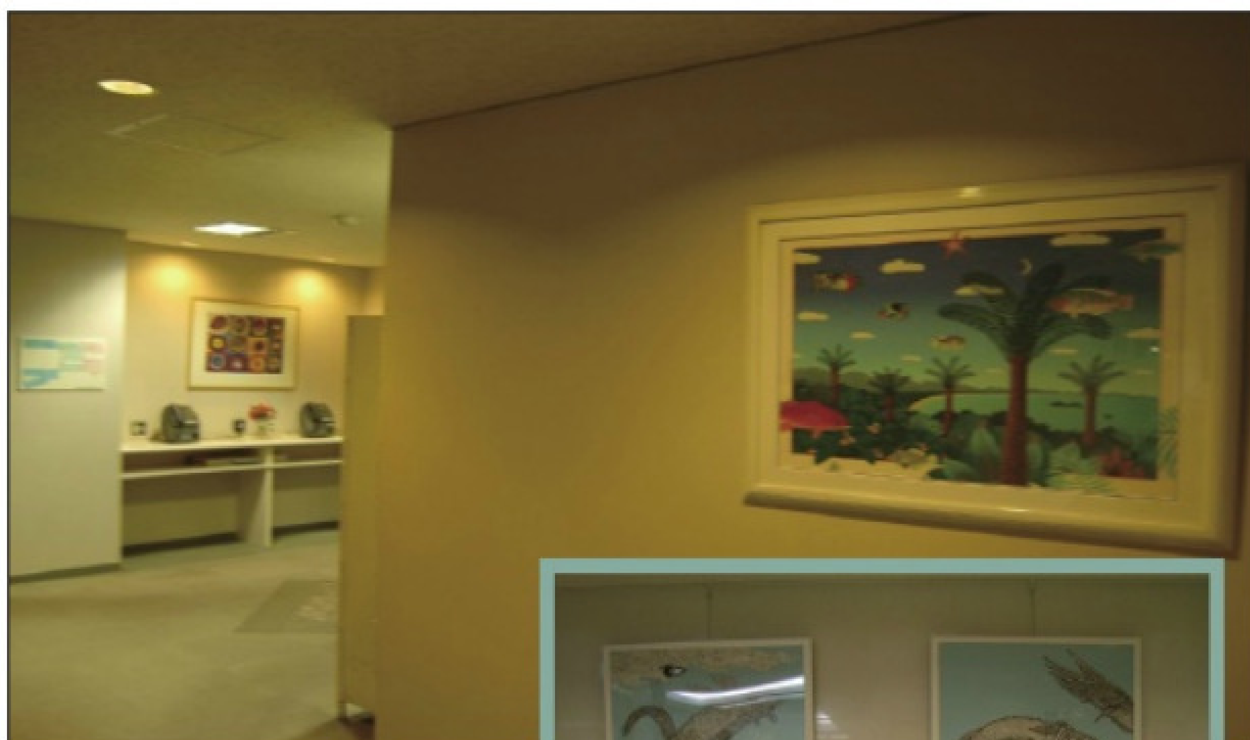


这是公司的大堂，墙面所贴的若干幅星座装饰画与门前广场上的处女星座标志有着寓意上的联系——大体来说，它意味着光荣公司丰富多采的产品线与繁荣的发展趋势



日本是个注重庭院装饰的国家。在公司大堂的天井中，可以见到这个由树木、立方体、球体、锥体和一个被劈开的黑色石块所构成的神秘场景，据说如此注重装饰细节和富含深意的装修，是由襟川惠子女士亲自参与设计的





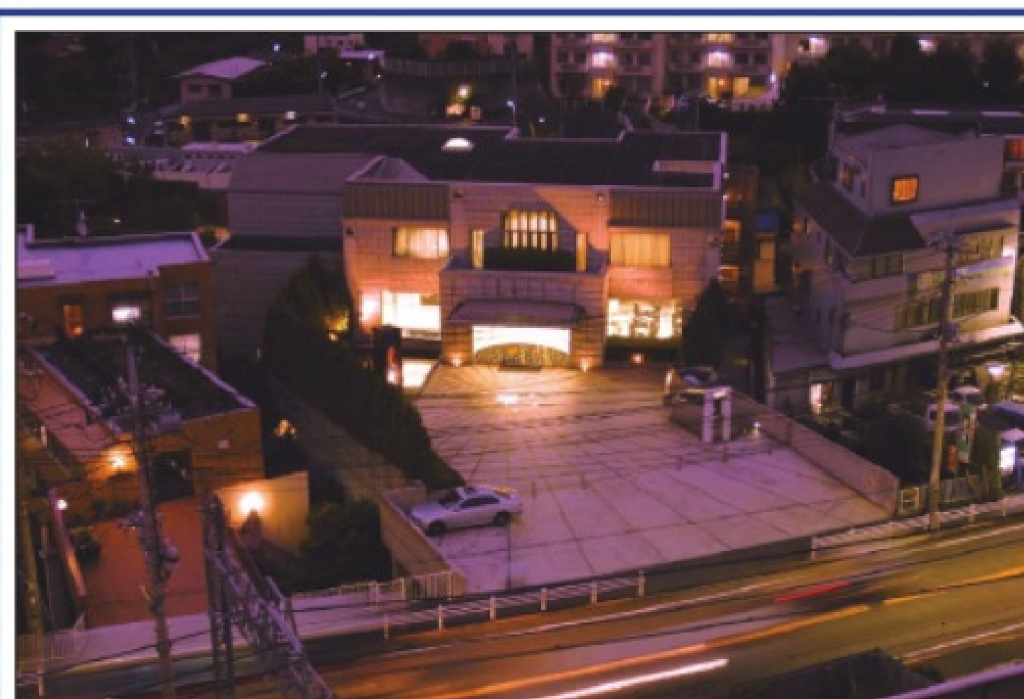


在公司的走廊里，到处可以见到美丽雅致的装饰画，这些画的主题也基本围绕着星座展开——它们都是由日本知名的插画师所设计。公司的走廊设计了多范围的窗户，使采光度足够好，行走其中，不会有在一般写字楼里的压抑心情，而舒畅、安详、宁静，这些恰恰是创作所需要的必备心态。





这是光荣公司的某一间会客厅。房间布置典雅、空间感良好，完全没有日本普通建筑室内的促狭感。墙上挂着日本著名的历史人物的油画原品，以及日本吉祥动物的精致雕塑，体现了房屋主人的品位。



晚上，从新的GEMINI大厦上回望光荣总部的大楼，感觉它真是一栋精美、雅致的建筑，想到那些优秀的游戏产品都是诞生在这栋低调的小楼里，不禁使人感慨万千

从光荣公司看企业的“视觉形象”

企业形象可归纳为三个层次，即理念形象、行为形象和视觉形象。其中“企业视觉形象”是指由企业的基本标识及应用标识、产品外观包装、厂容厂貌、机器设备等构成的企业形象子系统。其中，基本标识指企业名称、标志、商标、标准字、标准色，应用标识指象征图案、旗帜、服装、口号、招牌、吉祥物等，厂容厂貌指企业自然环境、店铺、橱窗、办公室、车间及其设计和布置。在企业形象的三个子系统中，理念形象是最深层次、最核心的部分，也最为重要，它决定行为形象和视觉形象；而视觉形象是最外在、最容易表现的部分，它和行为形象都是理念形象的载体和外化。

在公司内还有为员工准备的设备完备的健身房（好像还有两个供人练习拳击用的假人），以及供员工中午休息的临时睡房。可见企业为员工提供的服务，并不只是为做做样子的。完备的员工服务设施也是体现一家企业是否具备企业文化的重要标志。



在下图中可以看到，在大楼的顶层还有这样一个曲径通幽的空间，为的是让员工在枯燥的工作之余能在这里呼吸一下新鲜空气、散散步，两边的木椅也带有简单身体运动的功能。





从顶层，你就可以看到这个著名的“光荣一景”了——某处天井下，可以看到一层地面上由马赛克拼出的光荣游戏《信长之野望》中的织田信长的著名形象。如此含蓄，又如此著名的形象，在默默中诉说着这一家企业的“企业文化”



在光荣总部的马路对面，一栋更高、更大、更醒目的大厦已经在2007年5月竣工。这栋大厦依然有自己的星座主题，它被命名为“KOEI GEMINI”，有4层高，使用面积达到1800平方米，里面架构了最新最好的网络环境。因为完工于5月，正好是星座中“双子座”的代表月份，因此以双子星座的英文名“GEMINI”命名。它的寓意是：借双子星座作为“航海守护神”的形象，来期许这座新的大厦能够保护光荣公司，使它成为世界一流的娱乐内容提供商。从旧的光荣总部的窗口，可以直接眺望到这座新大厦。在它东南面楼体外壁的白色墙面上，有一幅10公尺见方的《太阳和星座壁画》，它是由世界知名图案设计师、CI设计师永井正一所设计绘制的。

尾声

企业文化是一种经济意义和文化意义的结合，一个企业长期以来的价值观念、行为准则在员工中和社会上最终要引发文化的影响。它不是指知识修养，而是指人们对知识的态度；不是利润，而是对利润的心理；不是人际关系，而是人际关系所体现的处世为人的哲学。企业文化是一种渗透在企业的一切活动之中的东西，它是企业的美德所在。而这种美德，它一定是收放自如、充满活力和自信的。相反，在国内能数得上名字的游戏公司、网络游戏运营商的企业中，我们很难看到这样的一种美德。游戏公司的墙壁上贴的都是鼓励员工多劳动、多加班的标语，此外就是那些从美学角度而言完全是视觉垃圾的自己公司开发游戏的招贴画。办公室都是千篇一律、密密麻麻的隔断。人和人之间只有紧张的管理和被管理的关系——对此大家都已经非常习惯了。我们甚至看不到早年间那些单机游戏开发企业的激情与朝气。很难想象，在这样的环境中，开发者会对自己所开发的游戏具有激情，抱有使命感。

作为一个游戏公司，首先应该有好的游戏作品，好的作品得到了玩家们的尊重，其次才能谈到企业的形象，但反过来说，这二者又是相辅相成的。一个企业，特别是游戏企业，它的风格和形象几乎是从一开始就确立了的，这和企业的最初的诉求有着直接的关系。当我们羡慕暴雪、崇拜Valve、赞赏Bethesda、怀念黑岛时，我们都应该明白，这些有个性的公司，它们和才华、创造性的关系是直接而纯粹的。

换句更简单的话来说，一家优秀的游戏公司之所以具有良好的企业形象，是因为它们从根本上热爱游戏。它们是由真正热爱游戏、懂得游戏的人组成的。

▶记者探营

初绽光华
腾讯嘉年华现场报道

中国的互联网行业永远不缺少传奇，虽然腾讯是中国互联网的实力企业这个事实大家早已公认，但谁也没意识到，不知不觉间，它已经发展成如此强大的一个商业帝国。在2009最新的胡润IT财富排行榜上，马化腾取代李彦宏以249亿元的身家成为中国的IT首富，而此前腾讯最新发布的季度财报上，腾讯20亿元的季度营收数字让所有人瞠目结舌，腾讯也取代盛大和百度成为中国互联网市值最高的企业。很多人都是伴随着腾讯QQ和中国互联网一起成长起来，但却从未想到过腾讯会有如今的辉煌。腾讯几乎在中国互联网所有的领域都有涉足，即时通讯软件、网络游戏、SNS社区、网络下载服务、网络支付平台、网络交易平台……如此广泛的经营领域与其他企业展开竞争，在中国互联网行业可谓独一无二。而在备受关注的网络游戏领域中，腾讯最新的财报显示，腾讯游戏的营收也超越了盛大。不过对于腾讯的崛起，总有一些争议的声音存在。佩服腾讯脚踏实地的固然不少，冷眼旁观认定腾讯不过是依赖平台的强大成事的也不在少数。腾讯赖以崛起的两款百万在线游戏《地下城与勇士》和《穿越火线》的确是舶来品，而目前腾讯的崛起和运营模式的确也有些类似从前的盛大。但盛大所经历的那些波折会不会在腾讯身上重复上演，这始终是个无法回避的疑问。

■本刊记者 冰河（上海报道）

没有自己掌握知识产权的作品，这在目前的中国网络游戏行业中是非常容易被竞争对手抓住的弱点，从最早的盛大《传奇》事件，到后来久游网受制于《劲舞团》代理权纠纷导致上市功败垂成，乃至最近失去《魔兽世界》而一蹶不振的九城，没有自己可以掌控产权的网络游戏可能带来的危机都是致命的。另一方面，腾讯旗下其他休闲类游戏虽然用户众多，但始终没有一款能产生足够凝聚力的游戏代表腾讯游戏的核心形象和精神，对于追求长远发展，甚至不惜代价举办游戏嘉年华活动的腾讯来说也非常不利。2008年的腾讯游戏嘉年华会作为国内首个大型游戏文化聚会虽然反响很好，不过腾讯还是加快了自主研发大型游戏的步伐，显然也是看到了这个问题背后的长远影响。在2009嘉年华活动召开之前，本刊记者已经得知腾讯自主研发的两款游戏《轩辕传奇》和命名为"X-Game"的作品都将在此次活动中发布最新消息，相信这也是腾讯用来证明自己的第一步：我们不但是一个有实力的游戏运营企业，同样也是一个有实力的研发企业。

2009年10月17日的早上9点，在上海正大广场9层的腾讯嘉年华活动现场门口，闻讯赶来的各地玩家排起了长龙。由于此次活动现场不售票，而是采用网络预订门票的规则，加上门票可以用来现场领取腾讯嘉年华的精美纪念册，很多空手前来的玩家不惜代价在门口希望能够得到一张转让的门票。在许多羡慕的眼神下，本刊记者通过媒体通道进入现场，瞬间就被拥挤的人群淹没。现场内拥挤了超过1000名观众，而且还有越来越多的玩家等候进入。所有玩家都在寻找着自己喜爱的游戏活动阵营，并抢占位置试玩或者拍照。虽然经历过许多大型的游戏展会和活动，但不得不说在中国看到如此投入的玩家活动还是第一次，他们的热情和专注的确超越了普通玩家的层次，真正将自己心底的喜爱和追求展现了出来。在万众瞩目中，腾讯游戏的决策人，腾讯互动娱乐业务系统执行副总裁任宇昕先生向各地赶来的广大玩家致谢，并宣布了本次嘉年华活动的一些内容，随后《轩辕传奇》游戏的公布让现场达到了第一个高潮，任宇昕先生拔出代表着《轩辕传奇》的寒冰之剑后，腾讯斥资百万邀请国际制作团队打造的CG演示让台下的玩家开始疯狂，接下来的游戏城战视频演示更是将气氛掀起到了一个新的高度。可惜《轩辕传奇》的正式测试在11月17日才展开，想要探寻一下这款游戏的真面目只能再耐



嘉年华会场的Cosplay现场秀，相当……搞笑



AVA制作者与玩家现场对战，左起第二个就是DOTA的主要设计者"羊刀"



代号为“X-Game”的腾讯新作《御龙在天》也终于揭开了神秘面纱


嘉年华现场的布置模型，实际活动中这里挤进了超过2000名玩家，连警察都招来了

心等待一下。也许是场内的气氛过于热烈有些失控，现场的活动转为《轩辕传奇》游戏人物形象的Cosplay，与腾讯达成合作业务关系的华谊兄弟也派出了旗下一票艺人前来助阵，以各种游戏中的形象登场，可惜本刊记者因为随后的专访不得不暂时离开现场，未能近距离拍摄下帅哥美女的身影。不过说实话，对于这样一个活动来说，帅哥美女并不是主题，游戏的内容才是最重要的。

场外的会议室中，腾讯游戏两位决策人任宇昕、马晓轶先生面对各路记者的围攻，就大家一致感兴趣的一些问题进行了解释。虽然碍于商业运作的保密需要没有说得太深入，不过对于一些业界早有的疑问倒是进行了有效的澄清。

任宇昕先生首先就腾讯游戏的自身定位进行了解释，“腾讯目前来说的优势还是在于平台服务，而且这也是很多国内企业致力的方向，腾讯肯定不会放弃自己的这个优势。但是在自主研发方面肯定也不会放松，我们做出的努力大家也都能看到，已经发布的《轩辕传奇》以及即将发布的X-Game都是腾讯潜心数年研制的大作，虽然能否获得玩家肯定还需要进一步检验，不过腾讯的态度是毫无疑问的。其实腾讯对自身的定位很简单，就是做一个好的服务商，希望通过我们的产品和服务，能够给用户提供一个最好的娱乐平台。所以说我们希望我们推出的所有游戏，无论是自己开发的还是跟合作伙伴合作的，品质都是中国市场最好的。我们推出游戏服务也是最好的。我们希望，我们带给用户的整个体验，不管是线上游戏体验还是线下类似嘉年华的活动，都让用户感觉到是最满意的。”

任宇昕先生的回答比较宏观，不过本刊记者并不满意，因为这并未明确表达腾讯的意图所在。腾讯目前涉及的游戏包括各种类型，从射击、竞速到角色扮演再到舞蹈类游戏都有涉及，而不同游戏需要的运营手段和营销模式都不同，腾讯固然是一个很大也很有实力的企业，不过不明确一个方向显然是说不通的，看来只是不肯表达而已。面对记者的追问，任宇昕先生以《穿越火线》的成功来解释腾讯的运营思路。“大家公认，腾讯有一个很大的平台，我们有很多的用户也获得了一些成绩。但我认为获得成功的主要因素，是因为在合适的时间推出合适的产品。我们仔细回顾一下就会发现，《穿越火线》之前的射击类游戏，在单机时代是很大的门类，甚至我们可以说1/3的游戏都是射击类的游戏，理所当然这应该是一个大市场。但进入网络游戏时代之后，这个市场虽然有不少企业进入，但却没有一家企业获得真正意义上的成功，CS依旧是大家最耳熟能详的射击类游戏。我们看到用户的需求之后，把《穿越火线》这款韩国产品引进，并根据中国用户的需求进行改造，成为中国用户所接受的产品，从对战模式、游戏模式、界面甚至手感、提示，都根据中国玩家的要求进行了改良，相对韩国运营的《穿越火线》来说虽然不能说是一款全新的游戏，但改动幅度也不亚于一个资料片。腾讯的优势是平台用户多，因此很容易通过测试得到有效的反馈，有很多的用户可以参与改善这款游戏。除了《穿越火线》，《地下城与勇士》的成功也是类似，我觉得这已经可以充分说明腾讯的思路了，我们不是不要创新，也不是不要自主研发，但是我们需要针对市场需求，要真正把握需求，分析需求才能做出满足需求的游戏，而这是需要时间和积累的。这次嘉年华上我们要推出两款全新的MMORPG作品，也是感觉时机已经成熟，我们的作品已经达到了用户的心理需求，而目前市场上又缺乏同样质量的大作竞争，那么我们选择在这个时机推出是最好的。说到底，腾讯有一个完整的长远的计划，但是不可能现在就都说出来，都做到。很多人看到我们搞嘉年华就把我们和暴雪相比，可是暴雪做了28年的游戏，我们才做了几年？因此尽管我们也很想成为暴雪那样令人敬佩的企业，但还是需要一步一步实现。”



腾讯嘉年华上发布的《轩辕传奇》



腾讯嘉年华Logo

毕竟是上市企业，任何言行和数据对于投资人的收益都有非常敏感的影响，因此可以理解两位决策人的出言谨慎。但接下来嘉年华的活动却又有些让记者看不明白，首先是腾讯高调公布了竞技类游戏League of Legend的一些内容，还将游戏的制作团队，包括著名的DOTA制作人“羊刀”请到现场与玩家交流，并进行现场对抗。从现场展示看，这款游戏是一款入手门槛比较高的游戏，系统结构上非常类似于DOTA，但在画面对战系统、操作模式、对战规则等方面都进行了不小的改动，普通玩家需要耗费比较长的时间才能入手，而且这样一款游戏该采用如何的盈利模式还有待确定，这使得腾讯的“时机”说又蒙上了一层迷雾。倒是次日放出的“X-Game”《御龙在天》看上去是一款足够分量的MMORPG大作，三国背景、激烈城战、自建势力……现场公布的消息依稀让人看到了从前《传奇》和《征途》的影子，只是它能成为中国网游的新传奇么？也许到了2010年的嘉年华上，我们能见到倪端。

▶深度关注

铸剑为犁话当年 网游大型战争编年史

当网络游戏长足发展后，游戏公会层出不穷，一些有实力的公会常常一战成名，当这些著名的公会因为一款优秀的游戏而汇聚在一起的时候，往往也是大型战斗上演的时间段，要知道大型战争的爆发才是PvP网游的精髓所在。笔者接触网游时间较长，说到可以汇聚大型公会发生战争的网游也不是很多，今天我们就来回顾下这些精彩的战役。

■安徽 牙牙

军旗猎猎

既然要回顾战争历史，首先我们要来看看这些大型公会，他们有的直接说自己是战争公会，有的还犹抱琵琶半遮面，但是无论怎么说他们都裹进了这些战争中。SPEED神话与KOK灭世之舞都是鼎鼎有名的大型公会，组织严密、会员众多、领导有方，神话是从《天堂》中开始展露出来的一支队伍，而KOK则是《万王之王》游戏中演化出的公会。神话给笔者的印象是活力十足、激情澎湃，而KOK则沉稳有余、韧性十足。IMGOD也是一个老牌公会，从《万王之王》中托生，《魔剑》《天堂2》中成长，在EVE中达到公会人气最旺的阶段，可惜也是在此游戏中，公会因为管理层面的变动而分裂为大同与战狂两个公会，公会元气大伤，但是此公会提出打击游戏工作室的口号和执行力，也颇让人记忆犹新。珈蓝神殿是《魔剑》中两个公会合并出的新公会，可能也是因为这个原因，公会管理层一直以议会形式存在，所以此公会虽然庞大，但是因为管理层经常变动而作为寥寥，给人留下了“万年小三、抱KOK大腿”的感觉，虽然如此，每次的大型战争却都少不了这个公会的身影。FRY疯人院是从UO和《龙族》中诞生，在《魔剑》中渐渐稳定下来的公会，笔者最大的印象是该公会在EVE中的表现，该公会实行共产制度，也因为这个制度而形成战斗力、组织力最大化，在游戏中表现抢眼。

当然还有许多诸如自由联盟、邪恶之眼、大唐、荣耀、那时花开、猫盟、宽带山、钢铁阵线、蔷薇、凤凰女子公会等，篇幅有限就不详细列出了，下文中会随游戏进程再作介绍。无论怎么说，这些大型游戏公会都因为自己的制度、公会文化吸引着志同道合的会员，坚持他们在游戏中的信仰而去实现他们的游戏理想。

创世纪战争《天堂2》

《天堂2》是一款划时代的网络游戏，这是一款现今看起来也称得上是美轮美奂的游戏，游戏优秀自然成为了众多公会进驻的目标，当时的情况是众多公会都已经稳定成型，正需要一款优秀的游戏去证明自己的能力和地位。而发战帖也是从那时开始兴起的，据笔者所知，当时IMGOD给神话下了战帖，两公会约定在《天堂2》中一决高下，KOK当然不会放过这个扬名立万的机会。另外像MU中著名的邪恶之眼、自由同盟和其他ZGO智者、BKP、金兰等也看中了这个游戏，还有一些公会想借此游戏一战成名，例如钢铁阵线、龙魂等，所以一时间《天堂2》里公会众多。


狭路相逢勇者胜


从内部攻克古城

在内测时，初期KOK与钢铁阵线纠缠而影响了游戏进程，神话则隐于人群中快速发展，在内测后期，所有公会都展现出自己的实力，但是内测结束前的大战却波澜不惊，内测结束后，有想法的公会都留在了卡因服务器，而诸如珈蓝、BKP、ZGO智者、金兰等退避2F，真正的战争即将开始。

初期摧城拔寨

公测战幕一拉开，神话就凭借着良好的游戏经验和组织性，成为服务器中练级最为快速的公会，而KOK紧随其后，这两个公会表现出良好的团队协作精神，游戏进程飞快。客观来说，神话公会中的多数玩家经济能力也比较强，多数玩家采用RMB购买装备的方式进行游戏，所以他们的实力大大超过了同等级玩家，例如一个20级的玩家身穿一套D装，与穿普通装备


内城门被成功开启

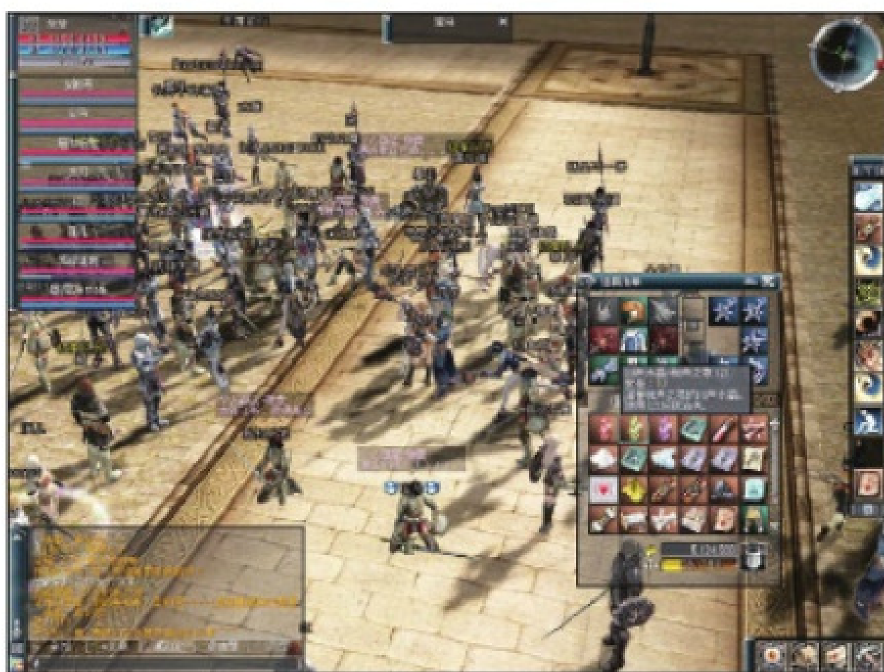

玩家汇集在封印石前

的玩家实力完全不是一个档次，所以神话公会的玩家群一直超前游戏进程发展着，也统治着游戏中重要的练级区域。当推进到攻城战时，神话的各职业配合兵团与花开的银月弓箭小分队已经初具规模，而KOK等一些公会的发展就要慢上一步了。

2005年1月15日，卡因服攻城战开始。在大型战争中领导的决策能力是非常重要的，当时KOK既定的攻击目标是游戏中较为困难的奇岩城，而神话与花开出人意料地选择了古鲁丁城。神话、花开联盟实力强劲，13分钟之内做掉城中所有NPC成功封印城堡，成就《天堂2》夺城第一的伟业。而这时KOK才清到奇岩城外围，当神话与花开兵马回转奇岩时，KOK正在封印城堡，这时KOK的领导又出了一个昏招，KOK主力精英鱼贯而出，与敌人兵刃相见，如果当时精英团团裹住封印王室，奇岩城已落入KOK之手。最后KOK被神话与花开清出奇岩城，但神话与花开没有继续攻击奇岩城，所以当天的战斗就以神话夺取古鲁丁而结束。本次战斗中KOK首先没有派兵骚扰神话公会是第一个失策，另外没有死守封印也暴露出当时KOK的指挥与管理不力。

随后的一段时间内，神话与花开联盟连续拿下了迪恩、奇岩等出了亚丁外的所有城堡，实力绝对不容小觑，但这不是游戏进程的结束，而只是个开始。

骄傲滋生的失败


大量玩家集结在一起


亚丁城前局面混乱

当神话与花开领先服务器游戏进程时，骄傲到了自大的地步，与包括KOK在内的所有公会交恶，用暴力占领所有好的练级区域，或者因为一些小事与各公会进行局部战争，虽然都以胜利作为结尾，但是神话与花开的这种无外交政策在网游中显然是行不通的。当服务器内所有玩家怨声载道，深恶痛绝神话公会后，胜利的天平已经渐渐倾斜。服务器内所有势力向KOK靠拢，城府颇深的KOK会长天书采取了友好的外交政策，于是KOK民心所向成为服务器的领头伐暴者。首先IMGOD公会中在神话公会的强力打压下成长出一支以宝藏猎人这个独特职业为主的小分队，因为该职业可以假死，所以在神话的练级区域可以进行袭扰战，将大批怪物引至神话练级分队的面前后假死，造成神话练级分队团扑，另外此小分队精英还集中攻击神话公会会长烈火的号，造成神话公会重要管理层玩家经验与装备掉落惨重损失的同时，也造成了神话会员的精神压力，游戏进程速度一度降低，IMGOD如同一把锋利、短小的匕首直插神话公会心窝。

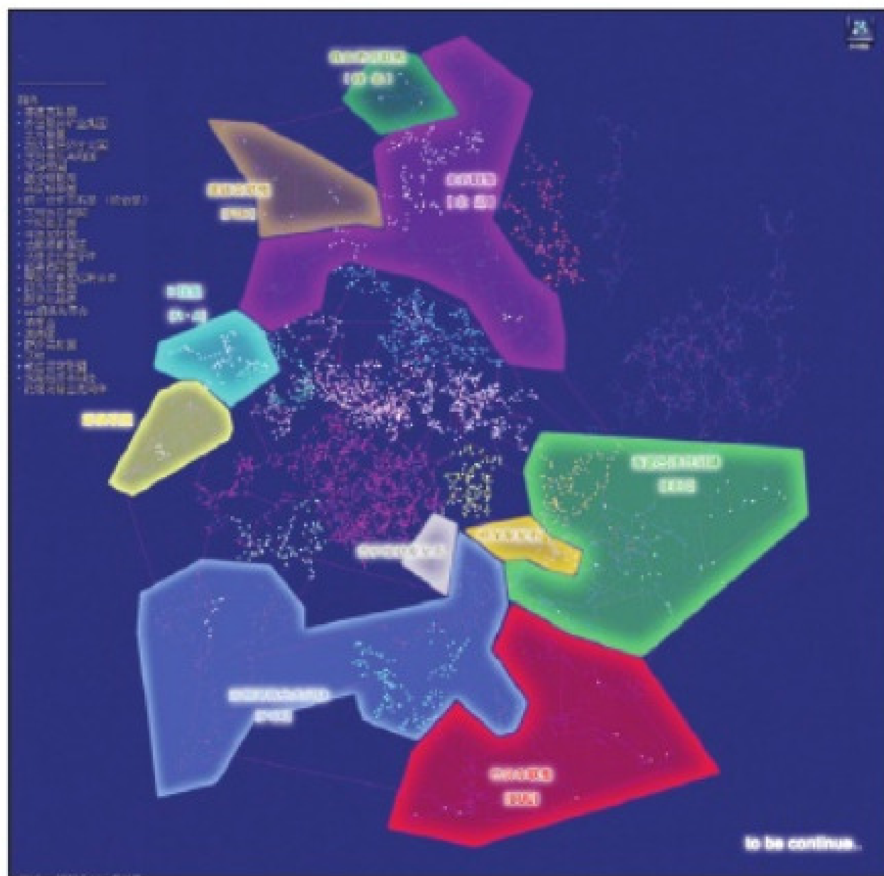
在大型战斗方面同盟军吸取了实际战斗经验，发展出一套"开红"的自杀式战术——用一个脱光了装备的高级号去攻击敌人，因为等级高、技能高所以打人还是很疼的，而对方却无法还手，因为一还手的话，自己的号会变红，这时候所有人一定会"集火"这个号，这个号必死的同时，攻击者也不用接受杀人红名的死亡惩罚。因为害怕红名带来的经验降低与装备掉落的死亡惩罚，所以神话会员在战斗中一度投鼠忌器而落于下风。

当游戏发展到这个阶段，大战来临时，神话与花开公会不再风光，虽然从实力上来说，神话与花开可以与服务器内任何一个公会对抗而轻松获胜，但面对着奇岩城外黑压压的同盟军，神话与花开的优势不再，只能依靠NPC的帮助而狼狈防御。

之后神话与花开的城池毫无悬念地被KOK公会夺取，败走卡因服务器，KOK公会也成功扫除了所有障碍，攻下了当时意味着胜利的最后一座城池——华丽的亚丁城，结束了长期的《天堂2》中的战争，赢取了网游世界中的创世纪战争。

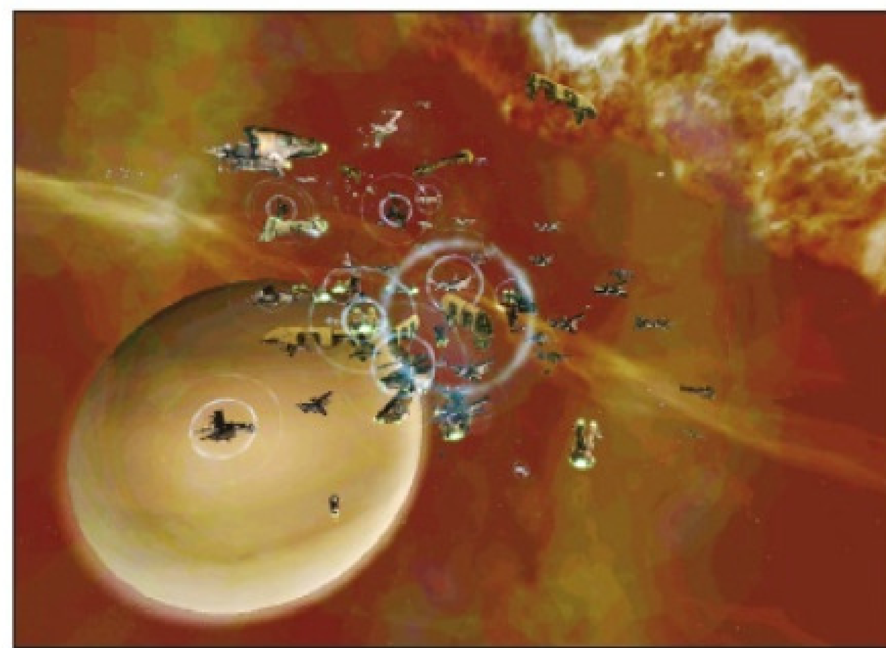
卷土重来的EVE

2006年5月，光通公司的EVE横空出世，这是一款超真实、详尽、复杂、庞大、厚重的网络游戏，虽然《天堂2》也很优秀，但是在系统的构架上却存在着缺陷，EVE设定了一个真实、细腻的宇宙，也给了喜好战争的公会施展拳脚的机会。虽然《魔兽世界》已经在网游世界中所向无敌，但游戏在PvP方面不适合大型战争，所以当EVE出现时，各大公会蜂拥而至，能从《魔兽世界》中抢一杯羹，是几乎快要消失的光通公司所创造的一个奇迹。



势力分布图


悬浮于太空站下方


各级战舰开打

群雄割据

2006年9月底，EVE的版图上已经有了明确的实力划分，在地图北方是为雪耻而来的SPEED神话公会，吸取《天堂2》的教训，神话公会的组织形式大有改观，首先公会开始重视外交，公会高层增加外联部长白夜，在白夜的努力下，公会的内政与外交都有相当大的改观。当蜕变了的神话公会携荣耀、猫盟、神话、自由铁骑、追梦DS、赤色等众多公会，成为北方联盟盘踞于地图以北，势力范围如一把蓝色的利剑直指南方的巴贝尔联盟。

在地图东南角的红色腹地是KOK公会引领的巴贝尔联盟，联盟下所辖珈蓝公会、AS公会。进入该游戏后，KOK因为巨大的名气而引来了众多会员，公会的管理模式也改为军团制，就是每个军团各自为战，军团长则归公会高层管辖，这样的模式带来了公会执行力的些许降低。

泛银河共同体位于地图中下部的蓝色区域，这里是FRY疯人院、花街、众神、魔鬼、自由联盟、格兰亚多等公会休养生息的地方，而泛银河共同体与北盟是盟友的关系。这里要提的是FRY疯人院公会，前文提到这是一个共产制度的公会，所有会员的产出全部上缴公会，然后由公会统一分配到最为需要的地方，公会团结一心，执行力与战斗力都是一流的，他们还出人意料地创造了“箱子”防御战术，为了提高防御能力，不让敌人在自己的领地中插可以宣布主权的POS塔，他们将领地内插满了等级很高的集装箱，这些箱子价格便宜，但是HP却很高，敌人就算要拆箱子也是非常费时费力，当时全服务器效仿，形成“箱子”风潮，游戏一度无法进行，这也是高度理解游戏内容的表现，可谓高招。

东部经济共同体是一个众议会制度的联盟，北帝、红月、天缘、创世、东星、宽带山、大唐、红色基因等都是联盟的议员公会。时过境迁，现在来看其实这样的议会制度在当时是非常不合理的，因为这些公会的管理层能力确实有限，加上人多嘴杂，通常这个议会根本讨论不出一个有实质意义的策略。正是因为管理制度的问题，在游戏初期服务器闹出沸沸扬扬的“北帝门”事件，北帝公会的浩劫军团出走北盟寻求庇护，但是东盟却放弃了游戏初各方中立的基本理念，与北盟撕破脸皮开战，因为实力所限又被压制，所以笔者以为东盟是EVE中最无能的联盟，既放弃了自己的理念，又没有任何政绩、战绩，空有这么大一块地盘，而且该联盟还表现出看见便宜就占，发觉要吃亏就跑的低劣行径，令人不齿。

源泉联盟是一个海盗联盟，这里的公会数量是最多的，就不一一列举了，最著名的是战狂公会，也就是分解后的IMGOD。该公会依然表现出抢眼的游戏能力，尤其在一个经济战为主的游戏中，战狂公会手握数张T2高科技图纸，还有高速发展的科研号，加上剽悍的海盗式战斗号，令敌人胆寒。

再复沙盘

68空间站争夺战：

新仇旧恨涌上心头，神话公会率先出击，攻击属于巴贝尔联盟的68空间站，矛盾逐渐升级。8月24日，北盟拉出200条战舰，泛银河作为盟友也拉出200条战舰，而巴盟则尽起全国之力，将近400条战舰齐数上阵，在68空间站所在地杀将起来。而“冲星门”的战术也是由这场战斗而诞生，当北盟数百条战舰在指挥者的带领下同时冲过星门时，那边严阵以待的巴盟战舰全部掉线，而当他们再次上线的时候，北盟的玩家也掉线，虽然是服务器的问题，但“冲星门”战术后来被各联盟发扬光大。68空间站的争夺战足足打了10天，双方互有攻防，最后还是泛银河联盟拿下了此地，因为在过去的10天中，这个小小区域内报废了大量的飞船，所以提起这个战役，玩家们习惯地称为：68绞肉机会战。

H-W会战：

又过了一个月到了10月1号，国庆节正是所有玩家休息的时间，大战绝


太空战


大爆炸


进入下一级死亡空间训练复合体


星云气象


外围遭遇战


巨大的飞船

对无可避免。首先是巴盟与源泉通过情报系统收到绝密消息，北盟与泛银河将要攻击巴盟领地，公会领导人当即作出一个高明的决定：源泉联盟发动全部战斗力接近北盟首都，H-W空间站。此时北盟与泛银河的部队全部南下，短时间无法返回，于是战狂公会的精英，首日即打掉周边的防御散兵，打了一场漂亮的开局战。当然战斗还未结束，当北盟回撤时，也是经典战术“围点打援”的开始。源泉、巴盟、东盟、R盟四大联盟，如铁桶般围住了H-W空间站，强力打击所有回援的敌人，占尽了先机。不过四大联盟的战斗经验还是相对不足，当北盟第一纵队冲击星门后，第二纵队立刻补上战斗有利位置，再上线的四大联盟的玩家面对的是一个整编的团队，所以四大联盟遗憾地没能成功攻占H-W空间站。作为报复，北盟强力攻击了当时明为中立，实为巴盟盟友的墙头草东盟，至此服务器内再无中立地带。

绝地、卡彻、欧米斯特会战：

11月3日，源泉发动了对泛银河首都，北盟与泛银河对卡彻、欧米斯特分别发动了进攻，服务器内全体动员，除了后勤与科研的玩家外，所有战斗号都赶赴前线，其中欧米斯特的战斗基本决定了巴盟的生死，而卡彻也是东盟的咽喉，硝烟散尽，巴盟奄奄一息，源泉夺取了西绝地。

K25：

巴盟的KOK与珈蓝大势已去后，东盟主动出击，在AOK空间站打出一场漂亮战役，更是仰仗“箱子”战术，将战斗拖了半月有余，当服务器修改Bug后战斗结束。胜利的北盟军于12月21日在前线阵地，顶住压力竖立起一个K25空间站，至此东盟休矣。

之后就是北盟与泛银河造出了全球服务器中第一艘泰坦级战舰，统一了EVE的宇宙，所以在第二次交锋中神话采用了积极外交的政策，领导同盟公会取得了最后的胜利。

瞬间的《永恒之塔》

众公会再聚首时已是在《永恒之塔》中了，可惜游戏因为外挂泛滥的原因，还未能运营上数月众公会就作鸟兽散，神话与KOK所在的命运之神服务器，很快就结束了战斗，可笑的是结束前，神话所在的魔族统一服务器，之后一天大反转，由KOK领导的天族统一了服务器。所以说《永恒之塔》中没有人取得胜利，但是有一个输家是肯定的，那就是游戏的运营厂商。


5.3战役中SPEED神话公会控制下的西侧茎传送点


命运之神服务器中天族的实力不容小觑

网游战争兵法

能谈得上爆发了大型战争的游戏也只有以上这三款游戏，取得胜利统一服务器想必都是多数公会所追求的目标，而赢得胜利却需要几个条件。首先需要的是大量理解游戏内容、高素质、高忠诚度的玩家骨干，没有这些玩家就不能在等级、装备等硬件条件上获得优势，而且如果公会管理执行力度不够，这个公会就会失去战斗力。另外公会需要有良好的外交，在游戏中究竟要拉拢谁、打击谁，心里要有本账，不能一味地与其他公会交恶，与一些公会保持良好的线上、线下的外交，也是以后立于网游战争不败之地的要素。在网游中经济也是非常重要的一块，因为无论是什么游戏，经济对于公会都是非常重要的，所以需要有一批精英人才管理公会的财产，这些人对于服务器内CPI指数应特别敏感，了解基础资源、稀缺资源的信息，尤其像EVE这样的游戏，后勤经济直接决定胜利与否。其实这些要素最后都要归结到人的身上，搞外交、搞经济、组团练级、战斗指挥都是需要人，就像一个好的公司一样，每个公会也要培养属于自己的人力资源，才可以在以后的网游战争中立于不败之地。


围攻要塞守护神

笔者见证了几次大型会战，身处于这些热闹的服务器中是庆幸的，因为这才是此类PvP游戏最大的乐趣。拿《天堂2》来说，曾经因为游戏改版，开放一个测试服务器，当时卡因服放下内斗，在这个测试服务器中打得风生水起，战斗力与其他服务器绝对不是一个级别上的，同样一个游戏，也因为服务器的不同，公会的不同，对手的不同就完全变了一个样貌。所以笔者十分期待着再有优秀的大作出现，各公会的军旗将再次汇聚，战马嘶鸣、英雄出阵、剑指苍穹，为了公会的荣誉，再战沙场。P

（本文仅代表作者言论，不代表本刊立场）

席卷而来的战争狂潮
——即时战略大作袭来

■策划 本刊编辑部
执笔 江苏老黑

即时战略（RTS）是PC平台的强势游戏类型，也是拥有战场情结的男性玩家们永远也无法割舍的梦想载体。本刊特别选取了即将于2010上半年上市的即时战略游戏，其中有18至19世纪冷热兵器大转型时期的战争形态，也有为偏爱历史的玩家们准备的二战题材，还有令硬科幻玩家痴狂的未来沙场。

类型：即时战略
制作：Creative Assembly
发行：SEGA
上市日期：2010年2月
推荐度：★★★★

拿破仑——全面战争
Napoleon：Total War

游戏点评：法兰西帝国兴亡录

在“全战”系列第一款告别冷兵器时代战争的《帝国》面世之后，很多玩家已经猜到了Creative Assembly即将推出以拿破仑时代为历史背景的资料片，这位在世界政治、军事史中留下浓墨重彩的传奇人物，他和他所处的时代，对于一款历史题材游戏的玩家而言，都具有强大的感召力。在已经结束的GC09展会上，制作组终于公布了《拿破仑——全面战争》（以下简称NTW）。

真正的“威力加强版”

即时战略游戏的资料片，向来使用的是“原作引擎+新战役”这种模式，“全战”系列也不例外。而在NTW中，游戏引擎将包含诸多原作不具备的新特性，根据制作方说法，“《帝国》的制作期显得很仓促，我们还没有对新的游戏引擎进行细致的打磨，我们希望在一年后推出的NTW中能够实现当初设想的全部效果”。

除了一些声光效果的增强以外，最重要的是士兵的AI能够根据环境因素的变化而产生真实的互动。与海战类似的是，陆战中也引入了风向和风速的概念，这两个因素也会带来很多有趣的影响。比如士兵在齐射之后，黑火药爆炸后的烟雾会随风飘散，如果你的士兵正在顶风射击，那么令人窒息的味道就会影响到士兵们接下来的装填动作。除了爆炸外，骑兵的飞奔所造成的尘土飞扬，也会给敌人的观察和射击带来影响。天气效果对战局的影响得到强化，无论是骑兵还是步兵，在泥泞道路上的行动速度都会受到影响，华丽的法兰西胸甲奇兵在雨战中，不得不面临当年他们的同胞们在滑铁卢所遭遇的那场灾难。

制作组为这场欧陆争霸战的参战各方新设计了322个兵种，战场支持的士兵数首次突破了万人，兵种的面容达到了64种，结合服饰、胡须、头发颜色等等变化，可以组合出成千上万具有个性化外观的士兵。


拿破仑画像


远征过程中的非战斗减员，是让拿破仑苦恼，同时也将会让玩家苦恼的问题


英法骑兵再度相遇


油画般的画风

优化设计后的海战

玩家们普遍对《帝国》中新加入的海战评价不高，除了这部分的战斗对配置要求过高以外，战斗的策略性还显得比较机械。拿破仑这位陆上霸主，其实是一位海战的门外汉，但制作组并没有因为这个"历史"原因而放弃对海战内容的优化。拿破仑曾经说过："让我控制英吉利海峡6个小时，我就能在一周时间内彻底征服大不列颠！"可是英国皇家海军没有给他这个机会，在本作中，玩家有希望实现拿破仑当年的梦想。

NTW海战的最大改变在于玩家可以指挥船员在战斗中修补受损船体。你可以看到炮手离开炮位，登上甲板去修复受损的桅杆，或者是甲板上的战斗人员到下层船舱中堵住被实心炮弹炸开的口子。在战斗中如何来进行取舍，懂得舍卒保车，这也是考验海战指挥官决策能力的关键。

英雄的感召力

进入火器时代之后，战场上的不确定因素被无限放大，而那些身为贵族老爷的将军们，自然也不再有冷兵器时代策马扬鞭，同时也展示个人魅力的雅兴了。将军们躲在对方大炮的射程以外看热闹，如果本方获胜，则上前展示胜利者的荣耀，如果失败，则第一个掉头就跑。这一"特色"也在《帝国》中体现了出来，起码在《中世纪》系列中带领铁甲卫队冲刺的将军们，现在都乖乖躲在后方了。

但历史向来都需要英雄的存在，拿破仑作为一个"士兵皇帝"，从基层军官一直到后来的法兰西皇帝，向来都倡导指挥官能够奋勇当先——他是这样说，也是这样做的。即便在后来无法亲历最前沿的情况下，每一个在前线浴血厮杀的法兰西战士们，都能够在拿破仑强大个人魅力所带来的感召力鼓舞下奋勇当先。为了对应这一特色，NTW为将军这一单位加入了光环效果，将军能够让周围友军单位的士气得到一定的提升，当然他最重要的特技，就是让一支已经处于崩溃状态下的部队"精神焕发"起来。当然在滑膛枪和重炮统治战场的时代，要求将军在枪林弹雨中"抢救"那些逃跑分子并非易事，弄得不好，一枚霰弹就可以把整支将军卫队炸成筛子，造成整个军团士气的崩溃，但这种设计也反映出了历史的真实，没准儿一次关键性的士气鼓舞，能够给战局带来颠覆性的变化。

体验拿破仑的巅峰传奇

资料片的单机部分由3场战役组成，为了突出拿破仑的闪电战特色，游戏的回合时间改为了两周一次。首先为我们呈现的是1796年～1797年的意大利战役，这里也是拿破仑的成名之地。"当时拿破仑的任务是率领一群老弱病残，在意大利拖住奥地利人，而拿破仑则产生了许许多多的'非分之想'，最终让法兰西和整个欧洲认识到了一个英雄人物的存在"，Brigden这样介绍。正如当年拿破仑所做的那样，玩家的任务是将奥地利人赶回本土，同时控制住进入维也纳的大门。你可以与奥地利人在正面战场上进行交锋，也可以以军事斗争为辅，以政治斗争为主，与周围邻国结盟，在孤立敌人之后，从阿尔卑斯山绕道攻击敌人的心脏。NTW中也会出现当年拿破仑在远征过程中最为苦恼的非战斗减员问题，在恶劣地形、天气下长途跋涉，每一回合都会带来士兵的损失，因此玩家必须确保补给线以及行动路线的科学性。

第二个战役发生在1798～1801年，拿破仑乘坐战舰登陆埃及的亚历山大港，在这里开始了法兰西人对中东的征服。最后一个战役位于1805～1812年，拿破仑的欧洲征服之旅以辉煌胜利作为故事的开头，以悲剧性的结尾为自己和整个法兰西画上了一个句号，而玩家也有希望穿梭时空，抹去这位欧罗巴曾经的霸主所犯下错误，同时也改写历史——当然只是在游戏的世界中。


意大利战役时期的拿破仑

类型：即时战略
制作：Eugen Systems
发行：Ubisoft
上市日期：2010年第一季度
推荐度：★★★★☆

诡谋
R.U.S.E.

游戏点评：“兵者，诡道也”，孙子兵法一样适用于诺曼底战场

去年Ubisoft带来的现代题材的“全面战争”《末日之战》，给沉闷的RTS领域带来了一阵清新之风。今年，一部依然采用了回合制战略与即时制战术的战争游戏再度登场，它就是《诡谋》——它可以算作是一款二战版的《末日之战》。这款游戏创新型的无缝战场缩放、伪装与欺骗等概念，在此次的GC09展会上得到了充分的展示。


伞兵空降到敌人的薄弱点


远程炮火对小镇展开火力奇袭


敌我双方的攻防态势一目了然

桌面游戏的框架

《诡谋》是一款很酷的游戏：在战略界面，玩家面对的是桌面上一块巨大的沙盘，上面用各种符号、棋子代表敌我双方的军力，你就像一个将军一样，在指挥部中亲手给部队下达作战命令，而桌面战争游戏玩家对这种玩法相信也不会陌生。

真正具有震撼力的是命令下达后的执行阶段，在缩放后的画面中，你可以看到那些象征性变成了一个个战争机器和士兵组成的军团，在实景化的战场环境中向前开进。

直观的操作

GC09展会上演示的Demo为Xbox 360版，内容为1944年英军和德军在诺曼底地区进行的一场攻防战。选择英国的玩家会发现皇家空军和步兵拥有强大的优势，但德国的装甲部队和炮兵依然牢牢统治着陆上的战略要地。Xbox 360手柄的LS摇杆用于调整地图视角，而RS摇杆则负责地图的缩放，与先前宣传一致的是，从单兵视角一直到整个战略地图界面，缩放过程都是一气呵成，绝对没有任何图像延迟的情况出现。

战场地图的范围之大超乎想象，整个版图由大量的森林和几个小镇组成，一望无际的树木也给玩家的隐藏和欺骗提供了充分的保证，此外还有贯穿地图南北两侧的山脉，给伏击、包抄战术爱好者留下了用武之地。

使用Y键可以打开建造建造菜单，在选择好需要建造的建筑物之后，玩家就可以将虚化的建筑模型拖放到本方控制的领土上，然后工程卡车就会离开总部前往预定地点进行建造。接下来，演示者说明他会在敌人纵深的一个中立小镇上建造备用总部以及一个兵营。

演示者为我们说明了《诡谋》的核心——技能系统，每隔90秒钟，玩家可以获得一张技能卡片的使用权限（前提是你攒足了技能点，此外玩家也可以将技能卡保留下来，留到最需要的时候将其集中使用）。首先玩家对一个中立小镇使用了“伪装网”特技，然后派遣两支小分队对目标实施占领，并且在90秒钟之后对行进中的部队使用了“闪电战”卡片，这个特



玩家的ID卡片

技能够将本方部队的行进速度提升两倍。两张卡片组合使用的目的，是为了在德军毫不知情的情况下，从他们的眼皮子底下夺取小镇的控制权。

当兵营建造完成之后，选中兵营然后按下Y键之后，玩家就可以开始训练步兵（训练经费由玩家建造的供应站自动产出，游戏中并没有挖矿的设计）。与一般RTS不同的是，《诡谋》中一次可以训练一大群步兵。同时考虑到游戏机手柄的操控特点，玩家的全选操作也进行了简化：按下X键玩家就可以选中当前部队中兵种相同的单位（类似于鼠标的双击左键）。此时玩家深入德军腹地的穿插部队已经成形，伪装网特技的作用也将消失，而德军也将突然发现一支兵力可观的部队已经进入了自己的心脏位置。步兵部队无法与德军装甲力量正面抗衡，但是用他们来袭击德军的供应站非常有效。

在德军将兵力调往各个供应站增援的时候，演示者在本方地图的边缘位置放下了两个飞机场，准备建造轰炸机。由于无法悬停，绝大多数的RTS中都是将固定翼飞机作为了一种火力支援单位，而不是一种可控单位。在《诡谋》中，玩家将有幸控制包括战斗机、轰炸机、伞兵滑翔机在内的全部空中力量。D-Pad方向键用于选择3种常用空中单位：下键为轰炸机，左键为战斗轰炸机，右键为战斗机。玩家也可以同时双击两种飞行单位的对应按键，这样就可以实现编组，最常用的组合，当然是重型轰炸机与活塞式战斗机的编队。选中后，玩家就能将空中力量派往地图上的任何位置，在没有玩家指挥的情况下，飞行编队会围绕目标盘旋。

欺骗的艺术

《诡谋》中并没有战场黑雾的设计，整个地形都会对玩家开放，因此战略高手们能够通过地形来判断出敌人的集结点和作战路线。间谍卡片是《诡谋》中一种非常重要的技能，对“可疑地点”合理使用这一技能，可以让玩家做到知己知彼。在对德军总部附近进行侦查之后，大批的装甲部队让拥有强大优势的英军胃口大开，但如果就此出击，则战场态势就会发生逆转，因为德军在总部外围还有一个飞机场，其中停放的精锐战斗机会将英军的轰炸机编队像打鸭子一样全部击落。所幸的是，对预订航线使用间谍卡片，使得英军发现了这一威胁。



游戏的战略界面，看上去更像是一个3D的游戏桌

在发现德军的战斗机群之后，英军改变了即时战略。在小镇中建造了一个装甲工厂，准备对德军进行立体进攻。与此同时，德军的一支装甲部队也避过了英军的侦查，对主基地展开突袭，但在新建造完成的战斗轰炸机的帮助下，英军成功地抵挡了这次奇袭，之后的德军已经是强弩之末。



飞机在游戏中是一种可控单位

漂亮的外观

《诡谋》的作战效果非常惊人，玩家可以看到坦克齐射时的震撼、轰炸机编队的遮天蔽日，以及长程炮弹划着优美的弧线，准确命中目标，各种物理破坏效果也得到了体现。一座小镇，转眼之间就在战火的摧残下变成了一堆废墟，尽显战争的残酷。

敌我双方的作战单位都没有HP槽的设计，但玩家可以从外观上看出它们是否完好——你永远也不能指望一辆冒着滚滚浓烟的坦克去冲锋陷阵。由于这是一款以游戏机作为主平台的RTS游戏，建造和控制大量的单位会让玩家疲于奔命，因此作战单位的“可回收使用”性也要显得更高一些——玩家只需要将战损单位拉出火线，一段时间之后，它们就能自我修复到完好的状态再度投入战场。

在这个20分钟演示的最后，英军呼叫了一架运输机，并对德军位于山坡上的供应站实施空投，此时拍马杀到的战斗轰炸机也对德军的防空火力点进行集中打击。伞兵部队不仅消灭了这里的敌人，而且还将供应站的所有权转给了英军。

类型：即时战略
制作：EA LA
发行：美国艺电
上市日期：2010年
推荐度：★★★★☆

命令与征服4——泰伯利亚之暮

Command&Conquer 4：Tiberian Twilight

游戏点评：魔高一尺，道高一丈

14年前，Westwood Studios开创了一款野心勃勃的RTS游戏，人类的捍卫者GDI和邪恶的NOD为了争夺泰伯利亚矿体而开始了这场旷日之久的大战，从最初的反恐战争，到席卷全球的世界大战，再到外星人入侵后的三角乱战……14年后的今天，EA决定为这个系列画上句号，《命令与征服4——泰伯利亚之暮》（以下简称C&C4）将作为泰伯利亚战争的最后一章，将正邪两大派系的纷争做最后的了断。



更为黑暗的故事背景

尽管EA LA表示C&C4在游戏系统和剧情表现方式上将明显区别于前作，但无论多么前卫的制作人，都无法斩断与前作宏大剧情的联系，事实上，C&C4将拥有一个更为黑暗的故事。2062年，由于泰伯利亚矿在地表的蔓延，科学家预测到2068年时，地球上将会不存在任何有机生命。就在此时，大光头Kane，NOD的一号当家再度现身，他联络到自己的劲敌GDI，并且带来了一种能够驯服泰伯利亚矿的方法，这就是“泰伯利亚矿控制网络”，同时也结成了GDI和NOD之间脆弱的同盟关系。在接下来的15年时间内，人类幸存者们不但避免了被泰伯利亚矿吞噬，而且还将其转换成一种能够利用的能量。

然而好景不长，GDI和NOD中的激进分子无法忍受与曾经大打出手的敌人之间的同盟关系，新的战争再度爆发了，身为曾经的匪首和今天地球救世主的Kane，默许了NOD再度与自己的老敌人开战。老玩家们急于在C&C4中了解到前作中的几个未解之谜：Kane当年为什么要帮助自己的敌人？他再度现身的目的是什么？现在他再度宣战，又是出于什么目的？EA LA宣称本作将放弃以往室内剧式的过场方式，在重金聘请好莱坞演员之后，寒酸的布景和道具已经不再适合时下观众的欣赏口味。本作将首次引入剪接和运镜的拍摄手法，不再是一群演员对着镜头背台词。室外场景的数量也会得到显著提升，这部分的画面将采用真人演出与CG背景相结合的方式。


雪地大战



满屏的经验值，实际上它们并不能提升作战单位的能力



拥有能量盾保护的“百人队长”，正面攻击很难对其产生伤害

两大派系，三种风格

玩家们需要从GDI和NOD选择一个派系开始这场末日之战，值得庆幸的是，显得无厘头化的异形势力，终于彻底滚回了它们的外星老家。当然希望玩到更具个性派系的玩家也不要失望，因为EA LA为每一个派系都设计了3种截然不同的风格。无论是遭遇战、网络对战还是单机战役，玩家都可以在游戏开始前选择自己的作战风格：攻击风格，更为强悍的地面部队，坦克海玩家的最爱；防卫风格，能够以更快的速度和更为低廉的价格建造炮塔、护盾，热衷塔防风格游戏玩家的最爱；支援风格，强调强大的空中火力和像离子炮、核弹这样的“大杀器”。

移动的基地

望着一台巨大的四脚机器人，它是GDI或者NOD的终极单位？EA LA的制作者们表示，玩家将以这个名称为“爬行者”（Crawlers）的巨型机甲开始游戏，就像《最高指挥官》的开局一样，但接下来绝对会让每一个RTS玩家大吃一惊——你根本不需要建造任何工厂和辅助建筑，就可以率领一支大军摧垮所有的敌对势力！

爬行者相当于是双方势力的移动基地，你不再需要精炼厂、兵营、兵工厂这些传统建筑物，事实上除了防守风格的玩家可以建造防御建筑外，其他风格的玩家都无法在爬行者外部“造房子”。玩家可以通过建造列表设立训练军队的序列，接下来你就可以看到大量的作战单位从这台“移动河马”中鱼贯而出。

玩家们不再需要那些固定的建筑物，取而代之的是那些需要在爬行者内部建造的各种功能模块。此外玩家还可以对爬行者本身安装防御装置，这样就会使得这个庞然大物也具备一定的自卫能力，甚至玩家可以将其投放到一线战场，一边生产单位的同时，一边用自己的重武器支援前线作战。

制作组演示了选用攻击风格的GDI所进行的一个战役任务，任务描述了GDI的大型飞船全球地层运输舰（Global Stratusphere Transport）不幸被NOD击落，GDI的幸存部队被NOD团团包围。GDI部队需要的不仅是杀出重围，他们还需要在采集了足够多的泰伯利亚矿体之后，回到母舰进行维修，让这个GDI的图腾再度启动。在这个任务中，也看到了NOD的一种新单位——百人队长（Centurios），这是一种装备有能量盾的生化步兵，对其实施正面攻击的效率极低，这就迫使GDI采用侧翼包抄战术。除了百人队长外，我们还看到了一个老熟人——喷火坦克，它的伤害方式也出现了一些改变，现在它们在“点燃”目标后，火焰能够在接下来的10秒时间内进行持续伤害，此外燃烧还会在相邻两个单位之间“传染”，步兵群的又一个噩梦登场了。


这样一比，就可以看出玩家在本作中的移动主基地究竟有多大了


依然是粗犷风格的画风

经验值概念的引入

C&C4将放弃系列标志性的左侧竖状命令选单，改为与“星际”和“帝国”类似的水平界面，当然早在多年前的外传作品《General》中就已经出现过这种设计。除了雷达界面外，屏幕顶端还会出现最新战场事件的全息图像，使得玩家在不放弃当前的作战画面的同时，依然能够时刻掌控战场全局。此外屏幕上还会出现一道经验值槽，经验值也是本作与前作相比的显著区别之一。

C&C中的经验值与“魔兽”中用于提升英雄战斗力的经验值不是同一个概念：在游戏的任何模式中玩家都会获得经验值，用于提升玩家自身角色的等级，虽然无法给当前进行的战斗带来任何影响，但玩家可以消费经验值来解锁隐藏物品、装备和科技项目。制作组表示经验值系统的最大作用，就是让玩家们能够以良好的态度完成每一局游戏，无论是单人战役还是多人对战，即便玩家输掉了战争，战斗中获得的经验值依然可以保留下来。而一看大势已去就退出的玩家，将失去全部的经验值所得。



类型：即时战略
制作：Gas Powered Games
发行：Square Enix
上市日期：2010年
推荐度：★★★★

最高指挥官2

Supreme Commander 2

游戏点评：新一轮超大兵团决战

似乎和《最高指挥官》的战争规模比起来，任何RTS游戏中的“大战”都只能称为小打小闹。在完成《半神》之后，Chris Taylor马不停蹄地开始了《最高指挥官2》（以下简称SC2）的制作。在GC09展会上，Gas Powered Games带来了这款最新作品，看上去，SC2依然是玩家所熟悉的海陆空大混战，而Taylor表示在游戏系统已经有了大进化。

专为Xbox 360进行的改进


新作的画风显得比较卡通


前作中从未出现过的地图风格

游戏机手柄是最不适合RTS的操控方式，而除了声控这种比较不靠谱的操控解决方案以外，包括《光晕战争》《风暴来临》这样的作品，都已经能用手柄控制好大规模的军队作战。作为一款要推出游戏机版的作品，SC2自然也进行了这方面的改进。

SC2的许多设计都延续自前作：玩家从一架巨大的机器人开始，设立自己的基地，建造采矿机和发电机，用于维系庞大战争机器的运转。玩家可以缩放整个战场，在远景中，一个作战集群仅仅是地图上的图标。

为了适应Xbox 360的控制方式，游戏进行了一些改进：光标会自动锁定距离它最近的作战单位或是建筑物，这与游戏机平台“辅助瞄准”的设计非常类似。同时玩家点击建筑物之后，就可以进行生产和科研。

为了适应游戏机玩家，Taylor特别加入了一些小地图，包括《半神》中的复刻地图，让这些玩家们能够先通过小规模的作战来熟悉游戏操作。

更为直观的科研选项

与前作需要建造一系列的建筑物去支援和保护基地不同的是，本作可以根据战术需要，在特定地点设立防御。现在，玩家能够在特定地点直接架设护盾和炮台，除了主基地的防御外，也给玩家的大部队集结点提供了充分的安全保障。

游戏的单位升级采用了《英雄连》的设计，作战中获得一些点数，然后用于购买提高经济和军事能力的科技。目前我们看到的科技包括降低工厂的生产成本、提高部队中精英士兵的比率以及解锁新单位的选项。整个科技树现在分成了针对海陆空以及指挥官的4个表格界面，显得更加直观。

Taylor表示新的科研系统，其目的是让玩家在一级和二级科技阶段生产的单位，能够在大决战到来时依然发挥作用，而不是前作中不少玩家为了获得最高等级单位而盲目攀科技的打法。用新科技和新的升级系统来对原先生产的单位进行强化，使得玩家们继续将它们放在战场上厮杀，这也是Taylor最想看到的。


也许《半神》真的只能算是“半个神作”，还是让SC2去弥补其中的缺憾吧


战况依然激烈无比

类型：即时战略
制作：S2 Games
发行：S2 Games
上市日期：2009年12月
推荐度：★★★☆

纽维瑟英雄

Heroes of Newerth

游戏点评：更具创造性的“斗塔”

《魔兽争霸 III》的“斗塔”（DoTA）衍生出了一个融RTS与A-RPG于一体的全新游戏模式，继Chris Taylor的《半神》之后，S2 Games将要为我们带来一款全新的DoTA模式游戏，它就是《纽维瑟英雄》（以下简称HoN）。

没有故事 只有战争

这部作品的战争发生在《地狱醒龙》（The Savage）的纽维瑟世界，但游戏中不会出现《地狱醒龙》中的故事和角色，事实上HoN根本没有任何的故事，只有最纯粹的战斗。

正如文章开头介绍的那样，HoN创造性的运用了DoTA规则：你和团队中的4名英雄进攻敌人领土，消灭AI控制的士兵（每隔一段时间会复活），摧毁敌人的炮塔和常规建筑物。战斗前玩家需要从人类雄狮和地狱军团中选择自己的阵营，游戏根据玩家们在数回合交战后的胜率来评定谁是最终胜利者。

在组队完成后，接下来的两分钟战役准备时间内，玩家可以从3种类型（力量、智慧和敏捷），共40名角色中选择自己的扮演对象，与“魔兽III”英雄类似的是，每个英雄都拥有4个特技，特技会随着角色等级的上升而提高，被动技能和光环效果不会占据玩家的技能格。

建立游戏的玩家拥有更好的管理权限，你可以决定是否让等级较低的玩家加入你的队伍，将看了不顺眼的玩家踢出，为高等级的玩家腾出位置，或者根据断线率和强退率，来将那些“游品”不高的玩家驱逐出境。



英雄开始释放“大招”



DoTA玩家会对HoN的界面感到非常熟悉

享受“购物”乐趣

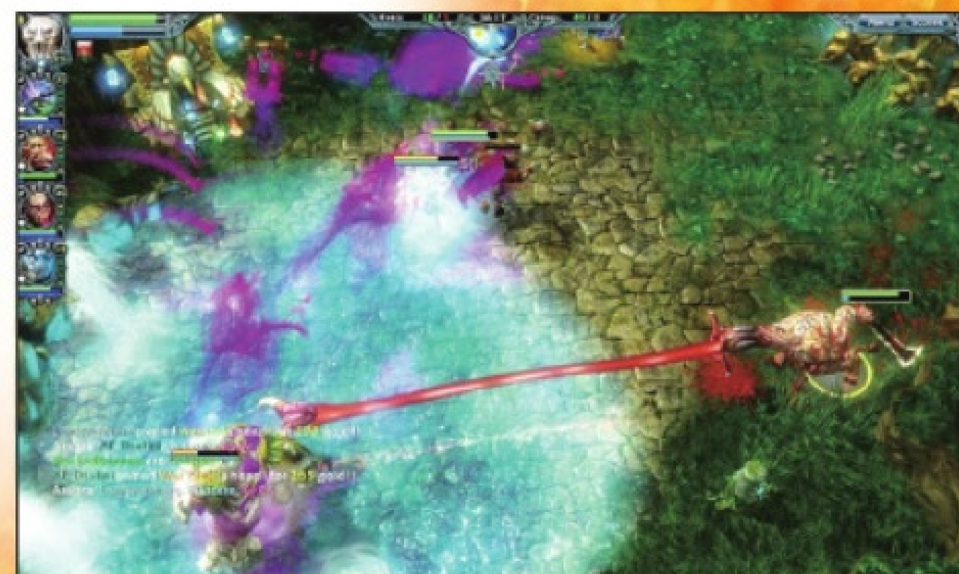
在每场战斗开始前，英雄们都会携带一些金钱，用于在基地附近的商店中购买武器、消耗品和特殊装备，它们可以提升英雄的体格、HP回复速度和速度。在钱多得花不完的情况下，还能购得多种物品融合后的超强装备。这些设计DoTA玩家相信都不会感到陌生，而HoN中对物品的购买和回收也有不少让玩家心动的设计：英雄死亡后，玩家不用担心刚才积攒的物品从此泥牛入海，从祭坛复活后，英雄可以在最近的商店中获得上次丢失的装备，充分体现了纽维瑟大陆拾金不昧的良好民风。

地图上总共有11个种类的商店，基地中的商店只能出售一些常规用品，而想获得即便有钱也不一定能买到的那些神兵利器，玩家还需要杀入高等级中立怪物们控制的地盘，占领它们控制的商店，虽然过程危险，但结果也绝对不会让玩家们感到失望。

杀怪是获得经验值和金钱的重要手段，每隔5分钟，地图上被消灭的怪物都会复活，并且等级会提升一次。地图中央位置会出现一种名为Kongor的Creeps，它们是拥有石头皮肤和骨骼的妖兽，拥有1000点的HP，除了强大的物理杀伤力以外，Kongor还有极其顽强的魔法抗性，这使得它们成为了最强玩家挑战的对象。所幸的是，玩家不一定非要杀死它们才能获得比赛的胜利。



不幸被闪电魔法击中的小怪



夸张的远程攻击效果

结语

当然，除了上述提到的几款即时战略大作之外，如我们所熟知的《星际争霸 II》等超级大作也将会在2010年来到玩家的身边，不过早期报道已经将其分析得十分细致，在本专题中不再赘述。就目前看来，2010年将会是RTS与FPS平分秋色，争夺市场较为激烈的一年，不过不管怎样，得益的终是玩家。就让这些大作的风潮来得更猛烈些吧！

上市游戏热报

■晶合实验室 卢大人

前言： LucasArts制作发行的《明朗》是一款很有特色的游戏产品，这种特色的体现不仅在于游戏的画面风格，其设计也独具匠心。同为2D横向卷轴游戏，制作者却采取了不同以往的设计思路，令其在众多3D大作中也能鹤立鸡群，吸引玩家的关注。另外值得一玩的还有捷克开发小组的《机械迷城》，画风之另类，让笔者一见倾心。

武林立志传
WuLin

游戏的战斗模式加入了"仇恨值"的回合制战斗，敌人发动攻击的目标，不像一般SLG专挑HP低的对象下手，而是对仇恨值较高的角色进行攻击。此外，游戏还增加了可改变装备属性的合成系统，以及利用角色升级时所获得的"招式点数"来修练各大派"武功秘笈"的设定，30多个主线任务与多达上百个支线与随机任务，让玩家完全可以依照自己的实力及战略需求来选择游戏方向。



制作厂商	光谱资讯
游戏发行	光谱T-Time
游戏类型	战略角色扮演
上市日期	2009年10月1日

推荐度：85

实况足球2010
Pro Evolution Soccer 2010

本作更注重对战体验的提升。由于防守能力的提高，进球的难度也相应提升，玩家需要想方设法不断变换进攻组织方式，另外，不仅是战术，反应力和直觉也将变得更加重要。



制作厂商	KONAMI
游戏发行	KONAMI
游戏类型	体育
上市日期	2009年10月20日

推荐度：90

潜行者——普里皮亚季的呼唤
S.T.A.L.K.E.R.: Call of Pripyat

在新一集里，玩家将探索更多新的区域，游戏的故事将在普里皮亚季镇得到延续。新的剧情、新的角色特征、新的怪物以及加强后的AI系统、新的用户界面都将引领玩家进入一个更为奇妙的游戏世界，游戏中还加入了睡眠功能。



制作厂商	GSC Game World
游戏发行	GSC Game World
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年10月2日

推荐度：90

星球大战——克隆战争之共和国英雄
Star Wars The Clone Wars: Republic Heroes

对于"星球大战"系列已经无需笔者多言了，本作描写的是动画版《星球大战——克隆战争》第一季和第二季之间的故事，玩家除了可扮演Anakin Skywalker外，还可以操作Obi-Wan Kenobi、Mace Windu、Kit Fisto等角色，并且支持在线联机模式。

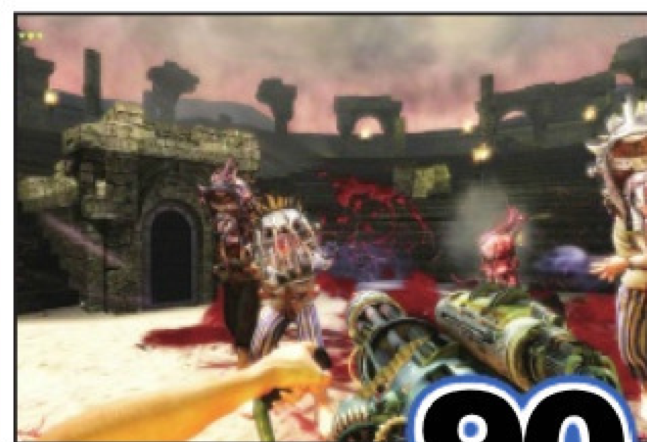


制作厂商	LucasArts
游戏发行	LucasArts
游戏类型	动作
上市日期	2009年10月7日

推荐度：90

梦境杀手
Dreamkiller

这是一款快节奏混乱大屠杀式的FPS游戏，玩家将在一个黑暗的密闭空间中展开无尽的杀戮。简单来说，主角作为一名具有特异功能的心理大夫将通过杀尽病人精神世界中的大怪兽来将其治愈。

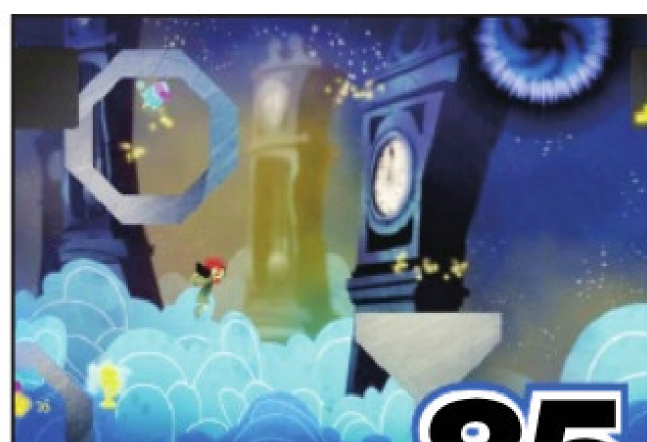


制作厂商	Mindware Studios
游戏发行	Aspyr
游戏类型	第一人称射击
上市日期	2009年10月13日

推荐度：90

明朗
Lucidity

这是一款分段式2D横向卷轴游戏，虽然游戏的主角是一个名叫索菲的小姑娘，但玩家控制的并不是索菲本人。索菲在游戏中试图从A点移动到B点，玩家需要做的是通过解决一系列的谜题来疏通道路，以便索菲顺利通过。从画面来看本作大体感觉和《时空幻境》以及《三位一体》有些近似。本作一共分为30个关卡，另有15个奖励关。



制作厂商	LucasArts
游戏发行	LucasArts
游戏类型	冒险
上市日期	2009年10月10日

推荐度：85

全美职业篮球联赛2K10
NBA 2K10

本作最大的进化，就是游戏的单人生涯模式，玩家可以创造你的NBA球员，决定他职业生涯的走向。



制作厂商	Visual Concepts
游戏发行	2K Sports
游戏类型	体育
上市日期	2009年10月11日

推荐度：85

炮火攻击
Cannon Strike

本作结合了战略和动作元素。最开始玩家指挥一个小队，在经历一些任务后，玩家将有机会成为一场大规模坦克战的指挥官。



制作厂商	Lesta Studio
游戏发行	1C Publishing
游戏类型	即时战略
上市日期	2009年10月16日

推荐度：80

机械迷城
Machinarium

游戏采用传统点击式界面，游戏拥有2D背景和人物，不过整个游戏都完全没有对白。本作的画面在2009年独立游戏节上斩获了视觉艺术奖，非常有特色。

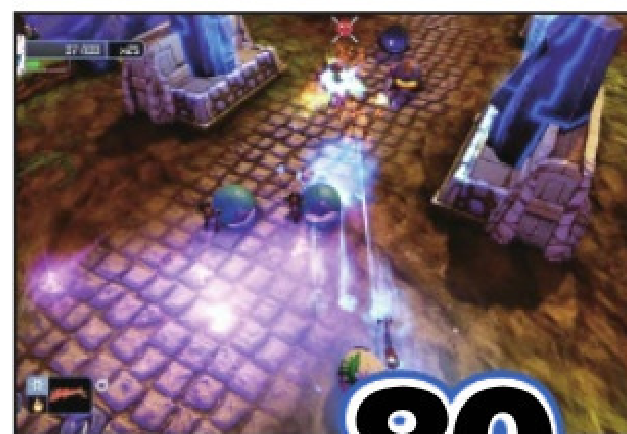


制作厂商	Amanita Design team
游戏发行	Amanita Design team
游戏类型	冒险
上市日期	2009年10月17日

推荐度：85

疯狂球巴布入侵
Madballs in Babo: Invasion

游戏中加入了有不同特殊能力的10个玩具角色，以及各有两种射击模式的10种武器。在任务模式里要拯救银河系的平安，就必须通过10个关卡的考验，本作收录21张多人游戏地图及5种战斗模式。

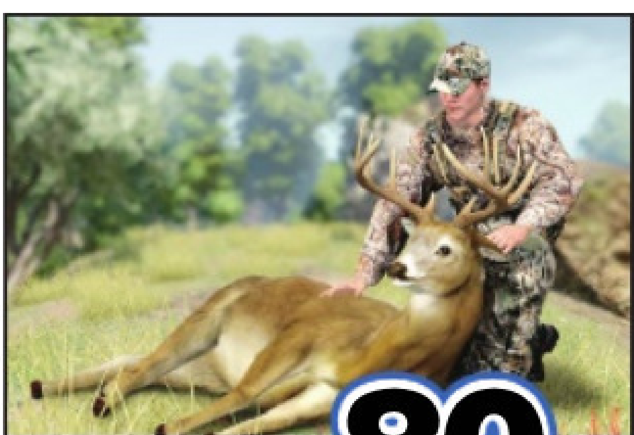


制作厂商	Playbrains
游戏发行	Playbrains
游戏类型	动作
上市日期	2009年10月17日

推荐度：80

坎贝拉野外冒险2010
Cabela's Outdoor Adventures 2010

这将是一次最棒的野外郊游！游戏提供50多种打猎冒险活动，而且游戏中的动物都拥有真高级人工智能，玩家使用的也全部是现实中品牌的装置设备。最棒的是，在进行狩猎的过程中，你还有机会打破各项狩猎纪录，成为一代知名猎人。



制作厂商	Activision
游戏发行	Activision
游戏类型	射击

推荐度：80

乐高星球大战——完整的传奇
Lego Star Wars: The Complete Saga

作为乐高星战系列的第三部作品，玩家可以在本作中玩到所有“星战”6部曲的内容，此前作品中的人物都会一一登场。本作还增加了新关卡和新角色，玩家还可以自己创建战场。



制作厂商	TT Games
游戏发行	LucasArts
游戏类型	动作
上市日期	2009年10月14日

推荐度：85

其他近期上市游戏

中文名称	英文名称	游戏类型	上市日期	制作	发行	推荐度
血腥林道	Crimson Road	射击	2009年9月30日	GameTop	GameTop	80
僵尸枪手2	Zombie Shooter 2	射击	2009年9月30日	Sigma	Sigma	80
稻草人之夜	Night of the Scarecrows	益智	2009年10月4日	Alien Concepts	Alien Concepts	85
闪点行动——龙腾	Operation Flashpoint: Dragon Rising	第一人称射击	2009年10月7日	Codemasters	Codemasters	85
A列车8	A-Train 8	模拟经营	2009年10月10日	Interactive	Bluestone	80
英超足球经理10	Premier Manager 10	体育	2009年10月17日	Zushi Games	Zushi Games	80
亚当之历险——搜寻失落花园	Adam's Venture: The Search for the Lost Garden	冒险	2009年10月17日	Vertigo Games	Iceberg Entertainment	80
无尽的黑暗——佐吉尔之墓	Last Half of Darkness: Tomb of Zojir	冒险	2009年10月17日	WRF Studios	Tri Synergy	80
南茜朱尔——韦弗利学院的警告	Nancy Drew: Warnings at Waverly Academy	冒险	2009年10月17日	Her Interactive	Her Interactive	80

Welcome to the Arkham Asylum
——《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》访谈录

■黑龙江 爆浆元气娘

2009年最受关注的改编游戏作品是什么？《金刚狼前传》？如果早一个月，也许的确可以这样说。但是，伴随着《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》的发售，2009年最受关注改编游戏作品，乃至2009年最受好评的动作游戏也变得毫无悬念了——无论是媒体评价还是玩家反响，近似于统一口径的赞誉，完全呈现出一边倒的局面。“有史以来最好的改编游戏”，这是大家耳熟能详但又略感陌生的吉尼斯世界纪录对本作的描述，一个并不具体针对游戏界的奖项能够给予《阿卡姆疯人院》这样的关注，由此可见媒体及玩家对本作的热情有多大。按照以往惯例，影视动漫改编作品往往都是质量低劣流程简短细节赶工的半成品，这类游戏永远不乏后继者。就在今年，流程短到发指的《刺客联盟》与近似于刺客MOD的《终结者》就是最好的反面教材，两者的开发室都是烂作频出的GRIN，其中后者更是从游戏开始到结束，全程出现的敌人只有4种。于是在这种情况下，能够在保有原作特色基础上具有一定水准的游戏就显得尤为难得，例如《金刚狼前传》，丰富的招式与血腥的风格让不少玩家大呼过瘾，甚至引发了玩家关于PS系游戏《战神》与《金刚狼前传》孰优孰劣的热烈讨论。相比之下，《阿卡姆疯人院》则比《金刚狼前传》更为出众——更多精致的画面细节与更纯熟的色调运用，更舒服的游戏节奏与更合理的收集要素，而这些都是出自一个几乎完全陌生的开发室之手。说不吃惊那肯定是假的，一个毫无名气的开发室能做出这样杰出的作品，上一个让笔者有这种感觉的厂商是制作《狩魔猎人》（Witcher）的CD Project。从不抱任何期望到废寝忘食将游戏玩穿后，笔者做的第一件事就是重新进入游戏主菜单，打开Credits——嗯，Rocksteady studio，记住你了！



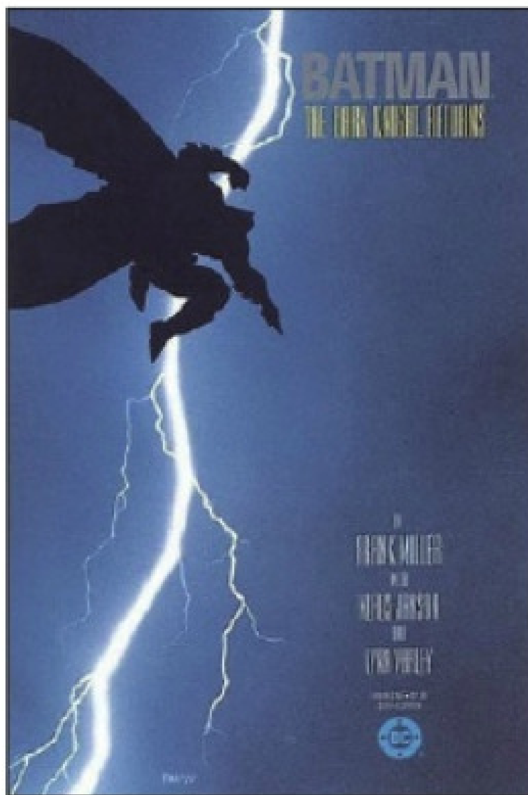
开发商到底要有多大尺度才敢把一个MOD当做新游戏卖？GRIN告诉你答案

《阿卡姆疯人院》能在佳作云集的2009年秋脱颖而出，游戏质量的本身是一方面，但也有原著魅力的因素。由于自身对蝙蝠侠的了解有限，所以笔者针对本作对几位身处哥谭市的人士进行了简短的访谈，希望通过与他们的对话，让读者对本作有更为细致的了解。

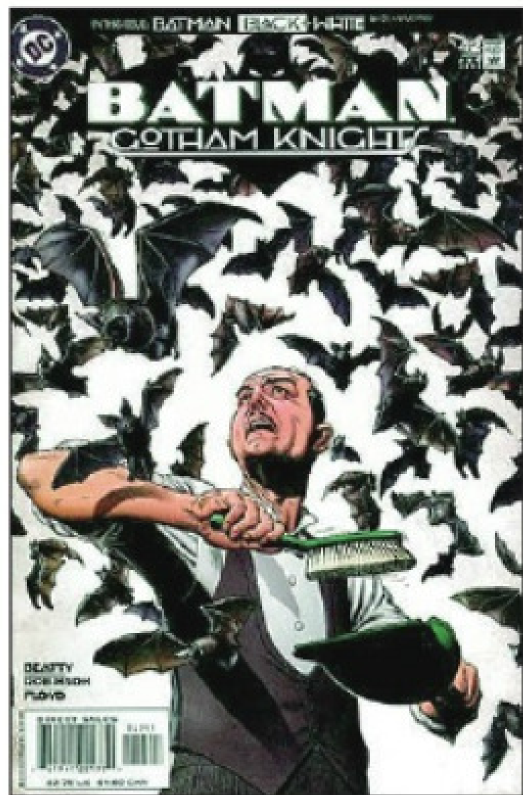
英雄都是两面性的。他白天是性格外向生活浮华的布鲁斯少爷，晚上则变成相貌狰狞打击罪犯的游侠……而这两者并不冲突。

人物介绍：Alfred，全名Alfred Pennyworth，韦恩家族的管家，布鲁斯·韦恩法定监护人。布鲁斯父母双亡后，是Alfred将其抚养长大，他是最了解布鲁斯的人，也是最了解蝙蝠侠的人。

笔者：蝙蝠侠自从诞生至今已有大半个世纪，可否请您简单介绍一下蝙蝠侠的历史？



《Dark knightreturns》，弗兰克·米勒的第一部蝙蝠侠作品，1986年开始连载，蝙蝠侠历史上具有重要意义的作品



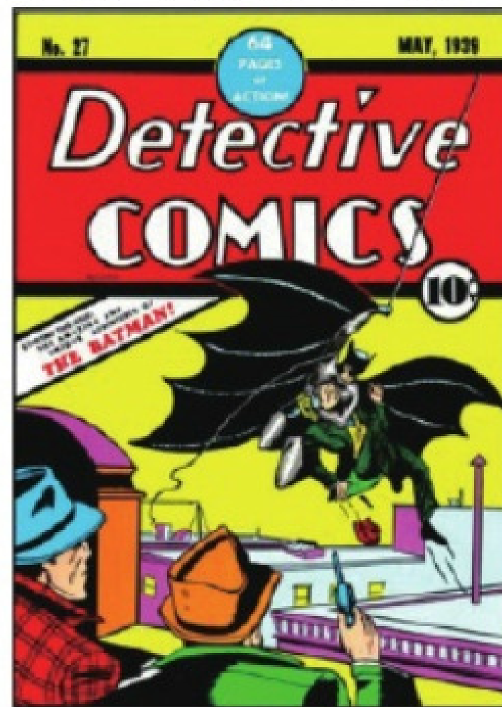
2003年《蝙蝠侠——哥谭骑士》中的阿福形象。无论是家中大小事务，还是支援蝙蝠侠的活动，阿福永远是布鲁斯的管家，也是他唯一的亲人

Alfred： 好的。如同您所说，蝙蝠侠最早刊载于《侦探漫画》1939年5月的第27期上，由鲍勃肯恩与比尔芬格共同创造，至今已有70年的历史了。那时的蝙蝠侠只是同时被塑造出来的多个虚拟角色之一，但因为后来人气的急速攀升，从1940年开始，蝙蝠侠拥有了专属自己的同名漫画，和蝙蝠侠同时期的最受欢迎的另一位虚拟角色则是超人，而他在后来也与蝙蝠侠的世界有过相当多的接触。蝙蝠侠的身世，也就是布鲁斯·韦恩少爷的设定是一开始就决定下来的要素之一。在某天夜晚，少爷与父母去看电影《佐罗》，回家途中一家人遭遇劫匪，少爷亲眼目睹双亲在自己面前被匪徒杀害。双亲去世之后10年，布鲁斯少爷游历世界，开始在东方与欧洲学习武术、钻研犯罪学，试图通过自己打击犯罪来改善哥谭市的局面，避免自己年少时的悲剧发生在其他人身上。然而少爷最初的行动十分失败，不仅罪犯攻击他，警察也向他开枪。在一次濒临死亡边缘的时候，他想起了幼时所害怕的蝙蝠：作为普通人的他，想要有效打击犯罪的话，需要一种能够威慑敌人的东西，于是蝙蝠侠便诞生了。

蝙蝠侠的历史经历过数个时期。早期的蝙蝠侠是一个铁血硬汉，上世纪40年代时，蝙蝠侠的风格因为少年角色罗宾的引入而变得软化了，这一时期的他被塑造成一个值得尊敬的父辈般的角色，作品整体风格偏向明快。上世纪50年代时，由于其他DC科幻漫画的成功，蝙蝠侠也走上了相对奔放而科幻的路线。上世纪60到70年代，由于电视剧的热播，蝙蝠侠的漫画被强令走与电视剧一样夸张滑稽的风格，而伴随电视剧的退热，漫画人气的衰退也无法避免。从上世纪80年代开始，蝙蝠侠开始逐渐回归了最初晦暗硬派的风格，其中影响最大的作品便是弗兰克·米勒从1989年开始连载的《蝙蝠侠——黑暗骑士归来》。其中描写了可能发生的未来，面对不断恶化的哥谭市，年过半百的布鲁斯少爷重披战袍，制裁犯罪者的故事，基调十分黑暗与成人化。弗兰克·米勒的构思虽然大胆，但与蝙蝠侠设定的初衷却是吻合的，因此非常受到蝙蝠侠爱好者的欢迎，加上同时期上映的《蝙蝠侠》电影，作品的人气得到了重大回升，时至今日，蝙蝠侠依然是DC旗下最受欢迎的英雄角色之一。

笔者： 有很多人认为蝙蝠侠是个疯子，抑或是偏执狂，一些温和派则把他当作令人生厌的伪君子。作为可能是最了解他的人，您对他的看法是怎样的？

Alfred： 无论从哪种角度看，单纯地把蝙蝠侠看作一个疯子或是伪君子都是过于片面的看法。一千个人眼中有一千个哈姆雷特，对蝙蝠侠有些许主观成见是非常正常的事。但如果把凶恶与偏执当作疯狂，将坚持不杀人当作伪善的话，那只能说明持这种看法的人对蝙蝠侠和布鲁斯的了解不够。英雄都是两面性的。他白天是性格外向生活浮华的布鲁斯少爷，晚上则变成相貌狰狞打击罪犯的游侠，这两者并不冲突。布鲁斯与蝙蝠侠，二者实际是不可分割的。布鲁斯是蝙蝠侠行侠仗义的资金来源与伪装面具，布鲁斯少爷幼年时痛苦的回忆，无力救助父母的愤怒是驱使蝙蝠侠行侠的动力，为名为布鲁斯·韦恩的人复仇，使其他哥谭市的市民免于自己所受的遭遇是蝙蝠侠的目的。布鲁斯与蝙蝠侠，其实都是他的面具，而他是知道这一点的，所以他会依据具体情况切换自己的身份，依靠自己对近似于偏执原则的坚持来维持自我。另一方面，他也依靠着在下、蝙蝠女、罗宾和戈登来维持自己的人性。他比任何人都清楚，哥谭市的罪恶是不可能彻底根除的，他的斗争永远不会结束，也许他的灵魂是在逐渐的步入黑暗，但为理想而战本身，是和胜利一样重要的。



1939年第27期《侦探漫画》，蝙蝠侠的首次登场

“我觉得我还能再抢救一下……”说笑的，其实是完全没救啦。

人物介绍： Riddler，谜语人，原名Edward Nygma，蝙蝠侠敌人中少有的智慧型罪犯，爱出风头，游戏中隐藏的“？”标记就是他安放的。比较隐蔽的“？”如果被找到后，Riddler会表现出惊奇的语气，偶尔也会表扬一下玩家。



Game over后小丑的嘲笑。不同情况下，不同阶段，小丑的动画内容都会有所不同，即使为了欣赏动画，多死几次也是值得的

笔者： 你已经玩过《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》了吧？感觉怎么样？

Riddler： 感觉？第一感觉就是，日本游戏完蛋了。哦不，准确说应该是，日本的ACT在欧美ACT面前已经毫无优势了，以小见大，其实其他类型也差不多。所以呢，说日本游戏界完蛋了也没错。你看，前几天稻船敬二也在说“日本游戏界没救了”，小岛秀夫直接说“我现在对欧美游戏更感兴趣”。现在的游戏界，基本就是这个样子。

笔者： 为什么这么说？

Riddler： 谜题本身即是一种游戏方式，其目的也是为了娱乐。以前一个人住的时候，我的爱好之一就是玩游戏，即使是在这（指阿卡姆），每个月也是有那么几次机会玩一把的。我为什么这么说？因为以前的游戏界，日本游戏



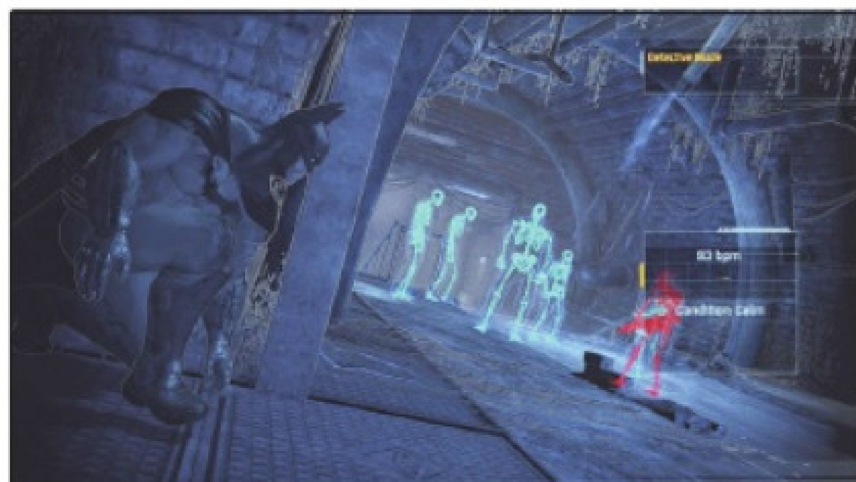
Killer Croc一战，单纯强调趣味性的“Boss战”，虽然几乎没有难度，但气氛满点



谜语人Riddler。用现在流行的称谓来说，谜语人是典型的“变态绅士”。其代表特征之一就是身上的问号标记，图中的是问号手杖，电影中则一般是问号衣服与领带

的地位是决定性的。日本人擅长精雕细琢，他们的作品无论是画面还是系统都非常精致，即使是《潜龙谍影》这样以美国谍报战为背景的作品，日式风格也是一目了然。相比之下，我们这边做的东西就像是糙爷们上针绣课做出来的失败习作，架子一般搞很大，实际里面内容却空虚无物。比如《神鬼寓言》，近年的还有《刺客信条》之类，基本都是卖个概念，赚足眼球，卖一份是一份。日本人擅长手感、画面与系统细节；我们擅长图形技术、世界观的建构设定，这在以前是不变的事实。但现在却不同了，过于沉迷在上个时代的主机上使得他们跟不上时代的进步，次世代初期的数款游戏就是非常典型的例子，帧数的不足和贴图与Shader细节的粗陋随处可见。而图形技术上的落后并没有对他们产生多大激励，甚至产生了些许副作用，大量厂商开始将兴趣转投在性能简单的Wii上，制作一些简单移植复刻就可以发卖的作品。这大概和日本人的岛国意识有关：他们如果认定并熟练了某项技术，便会用尽所有精力在完善这种技术上，而不是跟随时代进步去学习新的技术。游戏的画面其实只是我所说的技术的一方面，更重要的是，即使是游戏要素，日本人的传统优势也已经开始丧失殆尽了。《阿卡姆疯人院》的手感即使比起日系ACT的代表诸如《鬼泣》也不遑多让，虽然战斗时几乎没有血液飞溅，但依然能给人以拳拳到肉的质感。玩家只需在攻击过程中按住敌人对应方向，蝙蝠侠就能在击倒面前敌人后立刻攻击下一个目标，战斗的流畅感大为增强。敌人的反击提示参考了《红侠乔伊》的概念，如何合理利用反击来维持连击数使游戏的战斗变得更加值得研究，而想要进一步追求难度的玩家也可以选择没有反击提示，完全依靠视觉和听觉决定反击时间的高级模式。细节方面，阿卡姆疯人院虽然不如《潜龙谍影2》那样对细节近似偏执狂一样的追求，但小丑女被蝙蝠侠同学关起来后用Detective模式观察时心情显示为Calm，MR.ZSASZ房间里贴满墙壁的日历纸，植物园里看书的死人，我放在疯人院各处的240个隐藏点以及全程对蝙蝠侠同学各种关切的牢骚和提示，蝙蝠侠同学被敌人打倒后敌人各种不同的取消台词，所有被蝙蝠侠同学击倒的杂鱼胸部平缓的起伏……嘿，你知道的，那家伙从来不杀人。

总而言之，现在的日式游戏，即使优秀的也像《如龙》一样，无非是穷究一个点做到极致，看不到任何向西方借鉴与学习的东西，已经单纯满足于本土消化而不是像原来一样放眼世界，就好像泛滥的B级烂片一样。配角奄奄一息地躺在主角的怀里，“我觉得我还能再抢救一下……”其实都是说笑的，早就没救了。



Detective模式。此模式类似于《细胞分裂》等游戏中的夜视，但能力比夜视更胜一筹，因为它可以用来隔墙看人。不过这种设定的坏处就是，容易导致玩家全程一直开着这模式而无视风景……



只要杂兵头上出现攻击提示，按下右键就可以立刻做出漂亮的反击。欧美厂商的学习力，在日本厂商中实在太难看到了



游戏正式开始的第一场战斗。对手都是肉鸡，玩家只需单点左键就可以轻松取胜。硬派的作品与简单易上手的难度是欧美游戏的特色，日式游戏则正相反

媒体平均9分是不是过高了？实至名归

笔者： 这次媒体对《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》给予了高达9.0以上的平均分，是否觉得过誉了？

Riddler： 9.0吗？如果是整数分的话，那并不过分。事实上，阿卡姆疯人院的很多部分还是存在细节不到位的情况的——并非是做不到，而近似于制作者本身就不打算做到面面俱到。比如战斗系统的反击判定过于宽松；PC版战斗时对具体方向不好控制，经常因此导致练级失败；Boss战非常鸡肋，大型Boss几乎都是Bane一战的翻版，Killer Croc一战毫无难度，与小丑女的所谓Boss战不过是一场特定杂兵战而已；基本没有原创、依傍同名漫画的剧情。这么做的理由一方面可能是预算，一方面可能是为了续作留一手。《阿卡姆疯人院》各方面做得很纯熟，但也仅是纯熟而已了，差不多就是8分以上水平。但是这是漫画改编作品，说不好听点，因为身处环境中的下限过多，所以《阿卡姆疯人院》稳定的质量显得鹤立鸡群，所以分数会适当高些。而真正让《阿卡姆疯人院》获得9分评价的，是它的节奏，既包括叙事节奏，也包括游戏节奏。

笔者： 节奏也有差别之分？

Riddler： 当然是有的。就叙事节奏而言，《阿卡姆疯人院》的开篇堪称典范：蝙蝠侠同学将Joker扭送到阿卡姆疯人院，并陪同警卫将被五花大绑的Joker送至重犯牢房。这段过程中，蝙蝠侠不能快速跑动，也不能攻击，唯一能做的就是随同守卫缓慢移动。于是玩家的注意力势必集中在Joker身上：在护送这段并不长的数分钟里，Joker始终是在不停说着闲话的，甚至利用机会作弄体检医生。护送过程伴随的是时明时暗的灯光，中途Killer Croc震撼性的登场，失效又恢复正常的电梯，然后便是Joker夺取监狱控制权，游戏序章开始。剧情动画结束后玩家就需要面对第一场杂兵战，然后是潜



暗杀（击晕）模式。此模式下，即使是在不惊动敌人的情况下将其击倒，其他敌人也会立刻赶来支援，因此娱乐性与挑战性都不错



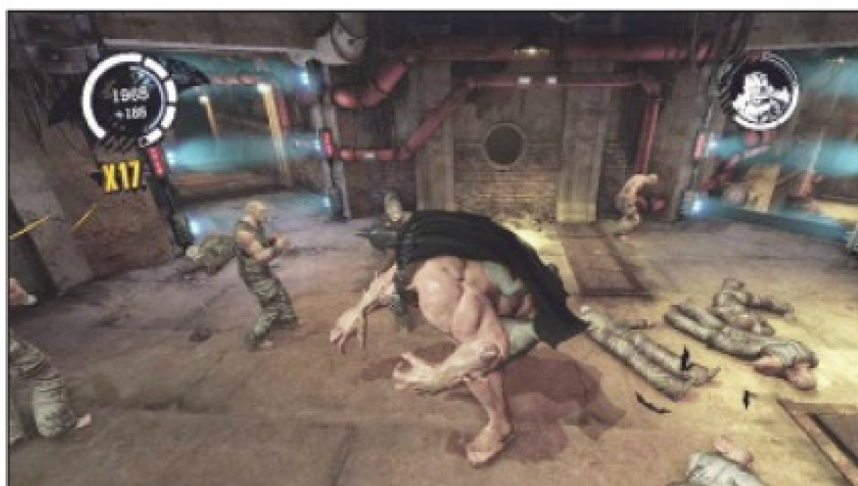
游戏序章，蝙蝠侠送小丑进阿卡姆疯人院。小丑马上就会逃走，玩家都是知道的，但蝙蝠侠呢？



中后期对小丑女的Boss战。其实只是强制的三场杂兵战，开发商对Boss战的敷衍非常明显



笔者最痛恶的迷你游戏，Hack破解。进入后如果不成功便会一直卡住，而破解过程中蝙蝠侠会四处观望，一张大脸在屏幕前乱晃，非常容易让人头晕



←游戏中期的一场Bane战，Boss是强化人，其实就是Bane的简易版。原作设定中，Bane是具有极高素养的战略家，不过在游戏中的表现么……

入战与Boss战，所有这些，都在游戏开始不到30分钟的时间内一气呵成。玩家的情绪被直接调动起来，而即使是之前对蝙蝠侠的世界没有任何了解的玩家，也可以很快直观的了解必要的世界观：例如Joker的性格、阿卡姆监狱的黑暗基调、Killer Croc对蝙蝠侠的憎恨，从而迅速的投入到游戏设定的世界中去。

游戏的中盘，蝙蝠侠会因为中了稻草人毒气而被抓，游戏又回到了开始的桥段——不过这次被五花大绑的换成了蝙蝠侠同学。玩家需要控制Joker，同样的路线，完全不一样的台词与脚本，以往玩家都是通过蝙蝠侠的视点去进行游戏，现在控制角色的完全倒置，通过Joker的眼光看蝙蝠侠，有效地调动了玩家继续游戏的兴趣。除此以外，三次与稻草人的交锋，游戏采用了大量超现实风格的场景，闹鬼一般的停尸间，蝙蝠侠幼年的回忆，这种模式早年就在《马克思·佩恩》里用来描写佩恩的梦境，即使在现在，也依然是非常有效的丰富游戏叙事节奏的手段。

游戏节奏说起来要简单得多，但并不容易做好。太过密集的战斗会导致玩家疲劳，还可能让操作水平较高的玩家及早掌握了游戏的操作要领，从而使之后的游戏过程变得枯燥无聊。潜入模式可以让玩家轻松杀敌并享受偷袭的刺激，但如果刺杀难度过低也会使游戏变得简单重复。这点上《阿卡姆疯人院》做得很好，杂兵战数量很有限，但对于极其喜好战斗的玩家，游戏也提供了单纯的战斗挑战模式。杂兵的类型只有一种，但根据所持武器的不同会有不同的攻击方式：赤手空拳的是肉鸡；有武器架的场景杂兵会去取枪支，玩家需要在其拿到前迅速将其击倒；拿刀和拿电棒的杂兵需要靠特定攻击和闪避使其露出破绽才能进行攻击等等。杂兵并不强，但如何击倒持不同武器的杂兵组合并保持高连击数就需要玩家进行细致的计划与安排。潜入模式往往安排在杂兵战之后，短促激励的战斗过后，玩家现在需要的是细致谨慎的操作，在尽可能不被发现的情况下击倒所有敌人。潜入战后便是Boss战，玩家的情绪此时已被调动到最高点，可以尽全情投入与Boss斗智斗力。Boss战后，游戏提供给玩家足够的休息时间，玩家要么可以去下个场景触发新的剧情，要么可以依靠钩索在疯人院内探索收集隐藏要素，自由支配游戏时间。还有一个值得提及的便是对Killer Croc一战，蝙蝠侠同学需要慢步在浮桥上行走收集毒孢子样本，因为跑太快便会被浮桥下的Killer Croc一把拉下水。而孢子收集到后期，Killer Croc会突然跃上浮桥，这时玩家要么用飞镖将其打下水，要么全力在浮桥上奔跑来进行躲避，极缓与极快的游戏节奏快速切换，让本来毫无难度可言的这场Boss战变得颇有趣味。现实与虚幻并重、张弛有度的叙事节奏和游戏节奏，加上稳定的游戏素质，这就是9.0分的构成了。

阿卡姆疯人院？你们得远离那地方，游戏是不错的，但小孩子不要玩。

最后的访谈对象，当然就是身处“DC最黑暗城市”哥谭市的，永远活在暗影中的黑暗骑士——蝙蝠侠，布鲁斯·韦恩。



蝙蝠侠： I′m Batman（标志性的沙哑低沉嗓音）。有什么事？我很忙，有事就快说。

笔者： 是这样的。最近又有一款关于你的游戏发售了，而且颇受好评，《蝙蝠侠——阿卡姆疯人院》，有听说过么？

蝙蝠侠： 啊，知道的。阿卡姆疯人院？那里是疯子的聚集地，哥谭市最混乱的地方，你们得远离那里。现在的人们也变得疯狂起来了，即使是阿卡姆这样的地方，也有人开始描述和追捧。

笔者： 对于游戏本身，你有什么看法么？

蝙蝠侠： 是很不错的一款游戏。游戏里对阿卡姆的描写很细致，对蝙蝠工具的刻画也可圈可点。我这么做的最初动机是为了鼓励群众同黑暗进行斗争，而人们也可以通过游戏了解到这种必要性。不过小孩子最好不要玩，真的！P

中国古代城市场景在游戏中的设计与规划

■湖北 毛虎贲 chopper

前言

随着国内游戏市场的发展，中国古代背景的网络游戏不断增多，设计中国古代城市为背景的场景已经是许多游戏公司美术部门所需要掌握的技能。但是许多游戏从业人员对中国古代城市认识并不完全，大多的印象来自于建筑外观。其实中国古代城市的规划与布局同样是体现特点的重要因素。此文旨在讨论中国古代城市规划知识在提高中国古典类型网络游戏场景设计中能起到的作用。作者是武汉大学城市设计学院学生，将自己的学习专业与喜爱的游戏有机地联系起来是一件很好的事情，欢迎读者朋友们今后同样结合自己的专业特长来投稿。

一、中国古代城市场景设计中关于“规划知识”的要求

如今的国内游戏市场，由于市场环境的需求状况，除了一些制作外包项目的公司以外，大多数公司都在做MMORPG（大型网络角色扮演类游戏）。由于条件的限制，国内游戏在技术上是不能跟国外的同类游戏相比的，要想生存，国内的MMORPG大多在题材上偏好于中国传统文化的背景。这类题材背景的作品不仅国内玩家喜欢，而且也没有国外技术流游戏来抢饭碗。游戏场景是展现一款游戏内容最重要的组成部分之一，国产MMORPG场景中的城市自然大多是中国古代城市的样貌，如何设计好这种类型的场景，会直接关系到游戏的最终品质。

一般来说游戏场景设计的流程会是这样：策划给出对于场景大概描述的策划案，美术组绘制设计图与效果图，3D通过原画的设计制作场景建模，贴图与原画再商讨色彩搭配、材料结构等，贴图与模型完成后交付关卡师导入游戏查看效果，确定使用或是修改。这个传统的场景创作流程将整个游戏场景的特色都体现在美术组提供的效果图上。原画2维表达出来的特色就是这个场景的特色。其实一个城市场景的特色除了在建筑上有表现以外，城镇的形状、规模、选址、建筑的摆放位置、城镇的职能划分等都能表达出城镇的特色、功能，甚至是城市的情感。

游戏中的城市场景设计当然不能跟真正的城市规划相比较，但是可以看作现实中城市规划的简略，提炼出基本的功能性与完整的审美概念。现实中城市大部分的功能性考量都不需要在游戏中来考虑，这样在制作游戏时就可以把主要精力集中到整个城市的美观设计上来。在制作以中国古代为背景的游戏类型时，其实有着许多的参考资料。建筑的摆放位置、景点的设计、城镇的装饰这些问题，笔者觉得总体来说是一个城镇的规划问题，需要设计以下非美术表达的内容：

1.城市的样式　　2.城市的职能
3.城市的建筑　　4.城市在游戏中的职能

在策划给出策划案后与美术组商量的时候如果能确定这些规划内容，可以使设计流程更加流畅，同时这些内容又可以直接为原画图纸上设计的场景带来美术与视觉上的依据。



在目前的国产网游中，如何设计好城市规划是值得考量的

数一数，目前国内流行的MMORPG中有多少中国传统文化题材？

二、建城的样式

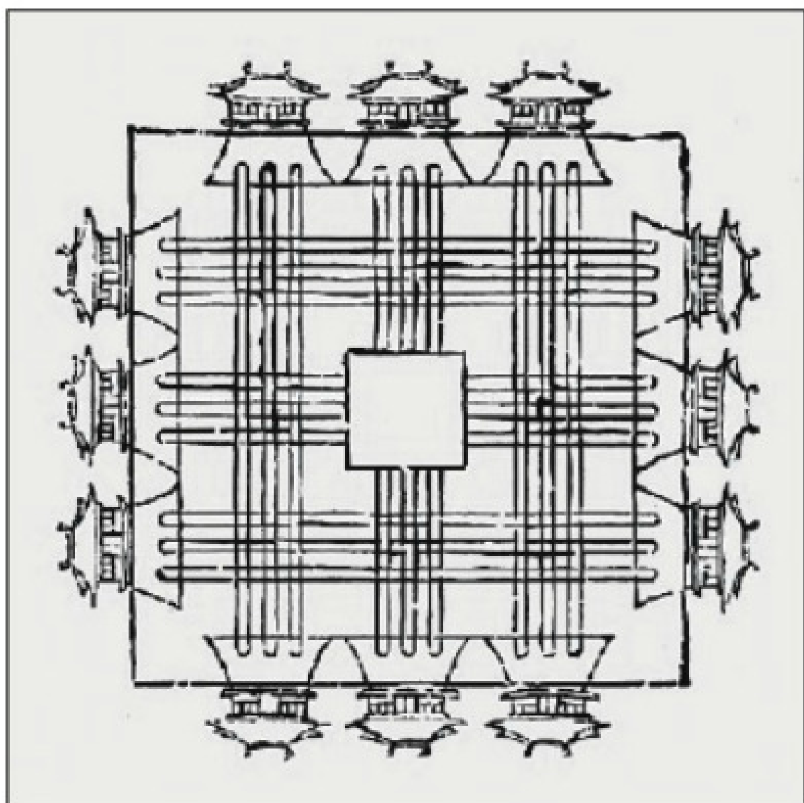
按中文字面意义，“城”指保护人们栖息的建筑，“市”指交易的场所，城市是提供人们居住地与交易市场的场所。古代人们随着生产力的进步，分化出从事农业生产的居住地——农村，从事手工业及交易的居住地——城市。这就是人类劳动的第二次大分工，城市的产生就是人类第二次劳动大分工的产物。

中国古代民居多以家族聚居，多采用木结构的低层院落式住宅，这对城市的布局形态影响非常大。在整个发展过程中，中国建筑始终完整保留了独特的体系。从其全部历史可以分出几个大的段落：从商周到秦汉，是萌芽成长阶段；到秦和西汉是发展的第一次高潮；历魏晋经隋唐而宋，是成熟与高潮阶段；唐宋的成就最为辉煌，是第二次高潮，可以认

为是中国建筑的顶峰；元至明清是充实与总结阶段；明至盛清以前是发展的第三次高峰，功能更加细分，规格更加完善。如此说明，设计中国古代城市时可以在唐宋城镇中找格局，在明清城市中找细节。古代居民点往往利用地形建在高亢、近水、向阳、避寒、避风的地段。我国春秋战国时代的《管子·度地篇》中就记载关于了居民点的选址要点："高勿近水而水用足，低勿近水而沟防省。"这是对城市外环境的基本要求。

我国的古城，70%以上的城池都是方形城池。这来源于龙山文化时期的莲花落古城，从现在来看是我国最早的一座城池，不仅城池是方形，而且其全城有两道城墙，分为内城与外城，先秦时代即将此作为蓝本。到战国时代出现的周王城图，就是总结了史前以及先秦时代的一些城池才做出王城图。受周王城图影响下所建设的都城，都是方形的或者略长的方形，如秦咸阳城、汉长安城、唐长安城等。我国古代城市建设的最高代表就是王城，与欧州中世纪城市以教堂和教堂前的广场为中心、街道呈环状放射而自由曲折、市场遍布全城、居民可以沿街居住或经营的情况明显不同。欧洲城市的主人是具有自由民身份的"市民"。在诸多家用游戏机的RPG里，很常见这种风格的欧洲城市。


中国城市中心往往是行政部门：衙门（游戏《纪元1404》图）


周王城的示意图


焦作的古城遗址文化层

我国古代城市的中心建筑大都是政治建筑，反映出城市的主人是封建政治的统治者。虽然城池的建设都以王城为原则，但古代城池并不完全根据王城建设制度，在建城之时，大都因地制宜，根据地形规划城池。在《轩辕剑叁——云和山的彼端》中，我们可以跟随主角从东方到西方，看到不同风格的城池，这就很考验游戏制作小组的功力。

游戏场景设计中，在策划给出初步信息的时候，就可以对城市的整个轮廓做规划了。城池的大小，周围的地理环境，城池的特点等做描述。如可以设计成一个主城＋一个分城的特征：边关地区有分城的城池一般来说是一座军城＋一座政治城的布局；而中心城市有分城则反映城市历史久远与人口众多，建分城可以缓解城市压力。分城也有各种的样式，挑选的余地非常多。我国古代城市建设水平高超，在规划这种城市格局的时候就能体现城市的风情。

三、城市的职能

城市的职能直接反映在城市的外貌上。如设计政治中心城市一般以古代都城为参考基础，而古代都城大都是方形城池，东南西北开四面城门。由于人口众多，每个方向城门开3～5个门洞方便通行，内有皇城的话则皇城居中或靠北城墙面朝南。又如设计沿海贸易城市则需要至少一面靠海，城市有大港，有大仓，城镇商户居多。设计边关军事城市则体量适中，城墙高大兼顾，常常是几座城池首尾相连，互为依靠。这些特色都可以直接作为原画设计城市外型的参考。

一般来说城镇的职能可划分为：工业城市、交通港口城市、中心城市、县城、特殊职能城市这几类。如中国古代魏晋至隋唐时期的城市职能分类就是：

1.政治中心城市。

2.沿海贸易大港：楚州（今淮安），山东半岛北部的登州（今蓬莱）和莱州（掖县），渤海湾北部的平洲（今河北卢龙），辽东半岛南端的都里镇（旅顺附近）。

3.陆运交通城市，驿站。


《天之痕》游戏动画中的城市规划

4.边关军事重镇，据记载始于北魏，其时沿长城一线自西而东即设有沃野（内蒙古王原东北），怀塑（今固阳西南），武川（今武川西土城），扶冥（今四子王镇东南），柔玄（今兴和台基庙东北），怀荒（张北县境）6个防御漠北民族的军镇。

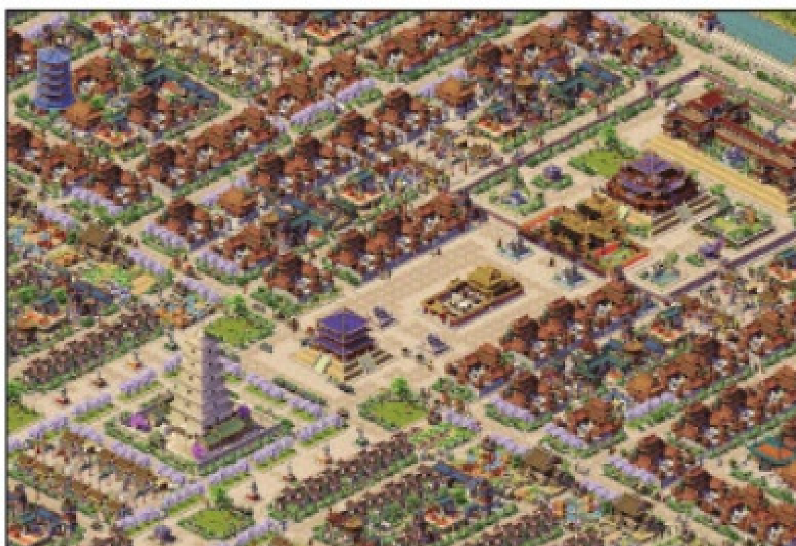
不同职能的城市有着自己天然的外在特点，设计时视觉上着重突出城市的职能特点往往能得到很好的效果。

四、城市的建筑

城市的建筑应是游戏场景设计原画的本职工作范围。细说到这些城市的"零件"——建筑，可以将建筑分为几大系统：

1.城墙与城门系统。城墙是古代城市的壁垒，社会的发展使城市逐渐摒弃了城墙系统，但是在古代，城墙系统伴随着城市的发展已经演化了上千年，能够设计的地方有很多。全中国所有的古代城市，凡是城墙基本都是用土做成的，大城会使用砖来给城墙包皮。一般的城墙底部宽度3～6米，顶部宽度3～4米。有的特殊城墙外侧包砖，内侧则做土坡，斜度30度左右，以便为城墙提供支援，战时可以将战马与士兵直接送到城墙上战斗。城墙还有垛口与马道等结构，垛口防止敌人袭击，同时可以给自身提供防护。马道是城内一种斜坡蹬道，是登上城墙的通道，马道一般设在交通方便与重要之处，以备战时人员快速登上城墙。

城防系统还应包括硬楼、团楼、敌楼、角楼。硬楼、团楼等设在城墙之上，对外侧不设门，作为火力点使用。敌楼则可以设在城墙上，也可以单独设


建设类名作《皇帝——龙之崛起》，老外眼中的中国城市可以说是形似而神不似



具有中国特色的建筑，但是场景里的中国特色不仅仅在建筑上——《诛仙》新手村

立，以做警备之用。城楼与角楼设在城门与城墙拐角处，起到指示城市结构的作用。城楼下为城门，城门系统依托于城墙，一般分为城台、城楼、门洞三部分，在设计时也可以根据参考与实际需要设计。大城市还设有瓮城，瓮城的式样有平面、方形、梯形、半圆形等，瓮城的城门与主城城门不能相对，一般来说做90度角拐弯处理。在电影《墨攻》中，刘德华去帮王志文守城，第一步就是要在7天之内建一座瓮城，而这座城在后来的攻防战中也起到了极其重要的作用。

2.城市道路系统。现实中我国古代城池的街道规划是有严格原则的，一般在方形规则的城池中，道路是十字交叉正南正北，正东正西规划的。在不规则的城池中，道路的规划也就变成了T形、十字形、主干分支形等。道路系统一般有：中心街，也就是城池的主干道；长街，是我国城池建立中特有的形式，如唐代扬州城的十里长街，清代浙江的路桥十里长街等；宅巷，一般出现在下城区，穷人居住地或用地紧张的部位；斜街与曲路，一般是根据城池中水沟、河道等地形而建的道路。可以打破方形城池呆板的布局形式。江南城市还会有河街与水巷，是城市的标志。

3.城市的建筑系统。中国传统建筑以汉族建筑为主流，主要包括如城市、宫殿、坛庙、陵墓、寺观、佛塔、石窟、园林、衙署、民间公共建筑、景观阁楼、王府、民居、长城、桥梁等15种类型。城市的建筑分为公共建筑与私人建筑，城市一般会有政治中心建筑与景观中心建筑，宫殿、县衙、庙宇、寺院、书院等都是公共建筑。私人园林、四合院等都是私人建筑。设计中城市的功能性与景观中心可以结合在一起，城市的景观大体可以分为：

地面景观：高位台榭、塔阁楼宇、古今亭子、叠石堆山、古树名木

水面上的景观：水井泉池、陆岛榭航、渡口码头、水边桥头

街道上的景观：村口、水口、门户、窗匾

角点的景观：墙角、建筑构件的角点

内涵的景观：旗杆、柱体华表、碑表

五、城市在游戏中的职能

根据游戏的故事背景，庞大的城市可以衰败、沿河的城市可以干枯、边关的军事重镇可能被废弃……同时，贫瘠的土地上可能因为商业繁荣，大漠中可能有兴旺的绿洲。城市设计往往需要依据游戏中的定位来确定城市的繁荣或者衰落。如何在城市的外貌上表达城市的情感，我们大可以在中国传统风俗里面找视觉因素，城市的兴衰通过城市的风水定位来表达。如繁荣的城市风水必定好，衰落的城市风水必定有阻碍。风水里视觉化的因素对于国人来说有文化上的统一，能得到国人的认同，而并不需要中国玩家懂得风水理念。

孔子说：“登东山而小鲁，登泰山而小天下”“智者乐水，仁者乐山”。大抵登山临水，足以触发道机，开阔心智，为益不少。意思是何处居人使人具有何种性质，人的居所往往表达人的品性。我国古代阳宅的风水理论是“依山傍水，坐北朝南，宅地和谐，基址适中，结构优美，绿化环境”。遵循这个规律设计城市则可以表达繁荣，与这个规律背道而驰的设计则可以表达衰败。举例来说城市的入城道路的设计，可以遵循“门前道路渐远渐宽，则人口安康；渐远渐宅，则阴人郁噩；路呈‘之’字形，主田宅进益；呈‘八’字形，主家出谋逆；呈‘井’字形，主自刎身亡；呈‘丁’字形，主人丁衰败；呈‘一’字形，主贫无衣食。”等概念。儒家中庸之道对于古代城市建设也有着很大的影响。设计中国古代城市的时候，故事背景里兴旺的城市其实要避免过分的视觉暴力，衰败的城市则可以怎么暴力怎么来。凡修造门楼，务与宅房相称，不可太高，太高为昂头煞；不可太出，太出为探头煞。太高太出，多主招损丁之灾。假如宅房大而门楼低小，谓之闭气，主生疾病。宅房小而门楼高大，谓之泄气，主退资财。中庸之道认为凡事要留有余地，不可走极端，不可太过，过则不吉。还有些如池在宅前主招财，在宅后主损妻伤儿，开塘宜呈半月形或文曲形，忌方形，否则为“血盆照镜”，主绝嗣之凶。又谓忌双池，因其像“哭”字，有损吉祥。桥梁、庙宇、佛塔等，均不宜与宅门相对，否则主灾晦冲破之凶象等概念，在游戏中完全可以作为参考。例如要设计名门正派的新手村，则最好设计得吉利些，妖魔鬼道的新手村，要多不吉有多不吉最好！

中国传统的五行学说中，“水”系阴性，具有破坏性的向下能力；“木”具有扩散性的能力，阳木具有积极性的扩散能力，阴木具有缓和性的扩散能力；“火”系阳性，具有狂暴性的向上能力；“土”具往来性的能力，阳土具有建设性的往来能力，阴土具有腐蚀性的往来能力；“金”具有内聚性的能力，阳金具有综合性的内聚能力，阴金具有杂乱性的内聚能力。将金木水火土这些元素参入城市的设计中时，懂得这些元素在我国文化中的意向，就能更好地运用他们。这些都是中国传统知识的积淀，对于亚洲玩家会有文化同源的感悟，对于西方玩家会觉得这是东方特色。



《魔兽世界》经典副本熔火之心，中国游戏很少在粗旷的炎洞里面讲故事的，幽深的溶洞才应该是世外高人与武林秘籍的藏身之所

结语

一座中国古代城市的设计，除了建筑物等这些美术化表达的内容外，其实可设计的地方是非常多的，可设计的内容多了，自然会做出更好的作品。同时可争论的地方少了，制作流程就能更加顺畅。一般在设计一个场景的第一步策划阶段是心理上大家觉得时间最充裕的阶段，所以开始策划讨论的时间相对制作阶段来说比较充裕。若在策划阶段各部门能合力将城市的规划问题解决，将建筑的规划等问题提前考虑，而不是留在后期导入后商量，制作进度就能更加快捷，返工修改的次数就能少些。设计中国古代城市样式的时候最好能找中国古代城市方面的书籍作为参考，当游戏公司的美术组在设计城市村庄等在游戏背景中的定位时，能有几本风水书作为参考资料就会流畅得多了。P

（注：特别感谢为文章提供宝贵参考的FD和Animaker两位朋友。）

联想IEST 2009大师赛分赛区魔兽项目综述

■北京 口淡淡

电子竞技已进入冰川时期！这是自2008年的全球性经济危机开始后，许多媒体和玩家所得出的共识。在这一年多时间里，电子竞技的发展势头持续走低，国内一些传统的赛会制纷纷因为赞助关系而走向消亡。但在这个敏感时期，曾经在2008年停办了一年的联想IEST电子竞技全球锦标赛却东山再起，给电子竞技爱好者们注入了一剂强心针。经济危机也并没有让IEST 2009在奖金额度上缩水。联想维持了IEST一贯高额奖金的传统，让职业选手们颇感欣慰。

IEST 2009大师赛的烽火从9月起在全国共10个分赛区全面点燃。中国区预选赛共分为沈阳、武汉、南京、北京、济南、武汉、西安、杭州、广州和成都10大赛区，比赛从9月5日正式拉开帷幕，历时1个月的时间，于10月4日全面结束，产生了共30名出线选手和10支《穿越火线》（CF）出线战队。其中《魔兽争霸 III》项目共16名出线选手，“实况足球”项目14名选手。除此以外，“实况”项目还将有2名种子选手，CF项目也将从投票战队与各分赛区亚军战队中重新角逐产生剩下的6个出线名额。从这三个比赛项目的设置来看，IEST确实有从实际的市场角度出发考虑，从即时战略、体育、主视角射击三大领域甄选出目前国内最受欢迎的三款游戏作为比赛项目。CF取代了传统项目CS虽然令人有些意外，但与腾讯的合作确实也有助于IEST的持续健康发展。

本次预选赛均为网吧赛，并在各赛区对普通玩家开放报名参赛。网吧是电子竞技爱好者们再熟悉不过的“前沿战地”，因此预选赛的参赛报名相当踊跃。在三大比赛项目中，最为引人关注的自然是《魔兽争霸 III》了。联想为最后的全球总决赛“魔兽3”项目前三名准备了28万元的超丰厚奖金，如果从国内预选赛一路杀到全球总决赛夺冠，冠军选手最多可拿到接近20万元的总奖金数额。这对目前萎靡不振的国内电子竞技行业来说，无疑是令人咋舌的。因此，本次IEST的“魔兽3”项目预选赛也汇聚了目前国内全部的顶尖选手，三大战队WE.PEPSI、Mousesports和iNow的主力选手们悉数出战。为了能让尽可能多的明星选手获得全国总决赛的参加资格，IEST 2009的预选赛允许比赛选手报名参加多次比赛。而为避免提前火拼的情况出现，国内的各位高手在报名时都非常慎重。尽管高手们基本平均分布在了各大赛区，但名将落马的情况还是屡屡上演。例如对自己实力非常自信的WE.PEPSI.infi选择回到“老家”西安迎接众多高手的挑战，却不料却遇到了目前处于无战队状态的武嶙（Wulin）选手。武嶙的状态非常出色，在西安赛区的八强战中两人激战三盘，武嶙以2:1艰难战胜了infi，并在接下来的比赛中连克Ace和Panxiang，拿到西安赛区唯一的出线名额，也成为了本次预选赛中“最有分量”的分区赛冠军。

此外最令人意外的是，在目前兽族当道的情况下，国内两大兽族高手Mousesports.Fly100%和WE.PEPSI.Like竟同时在杭州赛区和武汉赛区遭遇“滑铁卢”，不得不重新报名参加其他赛区的比赛。尤其是最近连夺WCG中国区决赛冠军和IEM成都站冠军的Fly100%，状态堪称如日中天，但这么早就失手着实让广大电竞玩家大跌眼镜。先来看Like，在最早开始的武汉赛区比赛中过早


Fly100%与Like转战成都后成功出线


上海赛区魔兽前三名


西安魔兽项目前三名

遭遇国内顶尖暗夜iNow.Sai，实力在伯仲之间的两人大战3盘，最终Like无奈的止步于四强之外，成为了预选赛第一个淘汰的“大牌”，而Sai则和WE.PEPSI.suhO携手出线。Fly100%的情况类似，在杭州赛区的比赛中由于意外败给了Moonfans]ex，使得他不得不跟“天王”WE.PEPSI.Sky在8进4的比赛中提前遭遇。这二人最近屡次交手，不过这一次Sky状态更为神勇，在先失一盘的情况下连扳两盘，迈过Fly100%这一最大敌人后轻松夺冠，也报了上海WCG中国区决赛上失利的一箭之仇。


地洞未爆，大G先挂

不过“大意失荆州”的三人还有继续报名参加其他赛区比赛的机会。Like在广州赛区一枝独秀，与前Mousesports的人族选手Yumiko携手出线，而Fly100%跟infi而同时出现在了最后一个赛区，也就是成都赛区的比赛中。再不容有失的他们最后成功会师决赛，双双晋级全国总决赛。而在其他赛区的比赛中，业余圈中名气很大的xiaoC在沈阳赛区拿到了唯一的出线权；在南京赛区，国内第一不死WE.PEPSI.TED在内战中击败本土的Hopestar，独自晋级；北京赛区中Th000轻松闯关，与李白勇同时获得出线名额；来自iNow战队的老牌暗夜ForDreaM拿到了唯一的出线权；上海赛区竞争也比较激烈，WE双雄Future和Syc最终成功晋级全国总决赛。


决战时却没有BM，兽人完败

下面来简单介绍一下上海区WE德比的3盘精彩较量。

Future（兽族）vs Syc（人族）

第1局地图：TR

双方出生对点，Syc首发大法师，并轻松练到2级。Future不断地压制，虽然效果不明显但是却让Syc整个部队处于血量较低的状态。而Syc出2本压制地洞时就顺手解决了一个残血大G，前期双方不亏不赚。此后双方进入MF时间，3级的剑圣进行各种侦查，但是商店的眼睛让Future不敢太大胆地抢宝。另一方面Future的双线显得没有操作到位，黄书没有捡还挂掉了大G实在不应是职业玩家该犯的错误。而剑圣一次失误直接被秒导致了大战时自己部队的溃败，在BM第二次被送进祭坛后Future打出了GG。


骚扰为主的剑圣反而先升到3级


无敌强杀山丘之王

第2局地图：TM

地图TM上，两人出来分别练级，剑圣到2级后开始抓人族进行MF。Syc想通过飘逸的练级路线避开Future的骚扰，但剑圣始终如影随形地跟住了大法师，还靠着落单步兵升到3级。大G则不停地驱逐人族步兵，并成功地阻止了民兵双线。接着大法师和山丘之王在基地附近接连倒下基本宣告了人族本局的失利。发挥失常的Syc在清分矿被抓后直接打出了GG。

第3局地图：SV

一开局两人就双线纠结上了：一边是剑圣和大法师，另一边是大G和FM。Future这次又一边让剑圣在外面追杀大法师和FM，另一边让3个大G冲到Syc家里砍建筑（这次换成了农场）。Syc也不甘示弱，步兵看好机会溜进Future家里打退了BS（兽栏被Future保住）。Syc有了4个女巫，在酒馆和Future交上了火，这一仗打得惊心动魄，双方的农民都拉了出来。Syc上来先把ORC狼骑清光，山丘之王和暗影猎手双双阵亡后，HUM凭借民兵大举压至Future家中。Future在暗影猎手复活后不断强杀法师迫使人族回城。

Syc很快二次进犯，Future再次利用网配合剑圣强杀法师，剑圣和山丘之王先后阵亡。没有了男女巫的Syc追不上Future，只能再次撤退。Syc转练分矿时被Future逮个正着，大法师被群殴致死。见大势已去，Syc打出了GG。凭借此场胜利Future也获得了IEST上海赛区冠军。

纵观《魔兽争霸III》项目的出线情况，基本囊括了目前国内全部的一线选手。我们有理由相信，等到IEST 2009大师赛全国总决赛时，“魔兽3”项目将会给我们奉献更多精彩的对局。


BM、MK完成交换


练黑胖被抓，Syc打出GG

中国兽王的崛起?——Fly100%出征WCG总决赛分析

□上海 真红

当笔者撰写这篇稿件时，距离一年一度的年度魔兽大戏WCG 2009世界总决赛还有不到一个月的时间。10月21日魔兽项目的分组结果一经揭晓，笔者就和8哥取得了联系，想要写一篇最近刚刚拿下三冠王的中国“兽王”Fly100%出征WCG总决赛的前景预测。作为目前MOUZ无可争议的一哥，Fly100%在最近两年的状态好得实在是让所有对手胆寒，尤其是今年更是连夺WCG中国赛区、ESWC OPEN和IEM三大赛事的冠军，让人对Fly今年的WCG总决赛之旅十分期待。笔者就以本次分组情况结合Fly近期对阵各大种族高手的历史成绩，来分析一下Fly的总决赛前景。当本期杂志上市之际，WCG 2009世界总决赛也应该行将落幕。

兽族奥特曼万金油——Fly以不变应万变的杀手锏

笔者已经不想多说魔兽已经有多少年没有实质性的平衡性改动了，因为连我自己都已经记不清具体的时间了，所以我们现在真的应该好好感谢那些明星级选手们不断地用有限的资源带给我们那么多精彩的比赛。如今兽族指挥官可以说是清一色的“奥特曼流”：即首发剑圣，利用剑圣BT的前期单兵作战能力来影响对手的比赛节奏，中期利用万金油的狼骑＋白牛组合建立更大的优势，随后在后期将优势转为胜势——看似没有多大变化的战术，但在Fly、瓜比和LYN这些兽族悍将手中却充满了足以让观众大呼过瘾的紧张精彩元素。每次剑圣的红字跳劈、青蛙关键的巫术控制乃至狼骑飘逸的游走诱捕都是兽人的独门绝技。

但是万金油不代表没有变化，一招吃天下也不代表兽族指挥官们真的只是连大脑都是筋肉的大老粗，在细节上的变化往往会让各个种族难以找到万金油的破绽予以痛击。

蛇棍青蛙——暗夜的新克星?

Fly曾经在Blog坦言，目前版本中他最害怕面对的种族就是暗夜，对月魔Moon更是尤其忌惮。IEM成都站的半决赛中在一旁观看Moon对阵FoCus时，Fly就被Moon疯狂的多线操作所震慑。月魔行云流水的多线让负责转播和解说人员根本来不及切换镜头，FoCus最终完全疲于应对Moon的骚扰和压制，最终在“王八岛”上败于月魔止步决赛，这也让Fly打定了绝对不在决赛中与月魔拼多线的主意。如果不是Fly已经见识了月魔在AI地图上使用三月井加英雄祭坛封基地内部的操作，他也绝对不会针对性地在后来的决赛第一局就敢大胆地使用卡位箭塔强行TR月魔，并顺利拿下此局。这一局的胜利显然让月魔失去了冷静，随后在TM上Moon显然决定“以塔还塔”，用自己拿手的“移动BP”TR战术来反攻Fly，正是因为月魔的意气用事加上Fly早早地对TM上“移动BP”战术


暗夜还在研究鸟德大师级，但兽人已经压的暗夜出现败势了暗夜还在研究鸟德大师级，但兽人已经压的暗夜出现败势了


及时赶到的剑圣再抢经验


外围强行建造的箭塔只是为了吸引瞎子的攻击


月魔的第二波TR被Fly严阵以待的优势兵力直接扼杀


剑圣现在通过装备来提升战斗力的打法成为了主流


蛇棒是应对女猎种BP最佳的反击手段


压的就是鸟德成型前的真空期


诱捕加蛇棒点杀让鸟德无法风筝

的防范，最终使得Fly战胜了他最忌惮的对手，夺得了IEM的冠军。

但使用TR和反TR攻克月魔的胜利，在WCG这种史诗级的比赛中肯定难以复制。Fly还是很有可能会在WCG 2009小组赛之后，甚至是半决赛中遭遇月魔，月魔狡猾多变的战术将首先在心理上大大地考验Fly。战术层面上月魔较为拿手的战术有“传统召唤鸟德流”“女猎压制移动BO流”或是“月魔独有BT邪门战术”若干。在最近Fly和瓜比对阵暗夜选手的比赛中，笔者发现两大兽王都开始钟情于次发暗影猎手先升级“蛇棒”这个细节。在Fly反TR战胜月魔的那场比赛中，Moon的“移动BP”就被青蛙男的蛇棒所击退。同时在对阵暗夜鸟德流时，笔者也发现“诱捕＋蛇棒点杀”的操作对无甲的鸟德威胁极大，这比原本的“剑圣＋暗影猎手”用巫术来秒杀单位更加来得有效。甚至在一些小地图或是双方近点出生位置时，兽人也可以在一进入二级基地的情况下，立刻招出蛇棍青蛙前去直接压制还在升级三级基地和刚建造完双风之古树的暗夜。此时裸奔的暗夜通常只有双英雄和少量的部队，鸟德只要不成型没有吹风便无法对中期强大的兽人部队构成威胁，或许这也是Fly能和月魔正面一决高下的杀手锏了。

控制分矿即控制人族！

本次参加WCG 2009总决赛的人族选手是所有种族中最多的，但是纵观参赛选手名单，真正能成为一级威胁的也只有准备冲击三冠王的人皇Sky和退役了又跑来打WCG捞钱的法国浪子人族TOD了。从今年的交锋历史来看，Fly在近期的大赛中对人皇的胜率颇高，先是WCG中国赛区中从败者组杀回决赛并2:0逆转Sky夺得冠军，更在IEM半决赛上再次拿下人皇挺进决赛。为什么Fly能在对阵世界第一人族的战斗中有如此良好的状态呢？笔者在此无责任地透露一个小道消息，由于国内的兽人高手目前只有Fly一根独苗，Sky为了备战国际性大赛就经常找Fly作陪练来演练对兽人的战术，这让Fly在随后的一次大赛中凭借着对Sky战术的熟悉战胜了人皇。这其实也是Fly对人族成绩较好的原因之一，主要原因还在于Fly也研发了数套全新的克制人类特定战术的方法。


地精的酸性炸弹加狂暴打空军非常变态


剑圣首发虽然很难阻止人类扩张，但杀英雄绝对是好手


狼骑加白牛的万金油在围城时效率更高


强拆基地能严重打击人类的经济，即使他速矿

还记得TOD当初宣布退役，口头对外发布的原因是：“奥特曼太强大了！”浪漫人族认为兽人在此版本过于强大，人族则因为连续被削弱Tower的属性，失去了抗衡兽人的根本（编者按：其实大家都知道TOD的退役主要还是因为和前东家之间的不合，不过兽人的过于强大之说也并非空穴来风）。正因为此，在1.21之后的几个版本中人族选手一直在思考如何抑制兽人主流剑圣战术。目前Sky和TH000的共识是出首发山丘来速矿，山丘带粉的操作让剑圣前期的尾行骚扰和阻


人类不得已只能先树塔霸矿，再扩张


兽人通过压制获得了乱矿的机会，集结优势兵力一波吃掉人族


先知的贴身骚扰，让山丘无暇开矿练级

止分矿的能力大大减弱，就算不能锤杀剑圣，也可以把这个猥琐男打残。在速矿之后人类有了经济优势，通常会有两大变招："传统万金油法师流""速升三本狮鹫流"。但同样的兽人在经历了人族的针对之后，自然也发展出了自己的反针对之道——既然你用山丘来克制剑圣，那么我就和你赌猜拳，只要猜拳猜对人族出山丘并首发先知，就又能形成反克制的局面。一旦兽人出了先知，那么山丘的"速三"乃至扩张之旅将非常艰辛，先知的压制更能在战术层面上让人类不敢轻易选择"传统万精油法师流"，要知道兽人先知＋牛头的WC面杀魔法组合专打贫血法师。

"速升三本狮鹫流"于是成为了善于防守的人类指挥官们的主要选择，利用塔群和英雄的协防来让兽人无从下手阻碍自己的空军成型，最后一波决战带走不善于空战的兽人部队。要阻止这一情况的发生，先知前期的骚扰一定要犀利，让人类的速矿付出越多的代价越好，甚至绝不给山丘Lv3开矿的机会。人族就会为了拉近科技距离而放弃开矿选择升级基地，没有资金的支持人族便无法建立防守塔林，也自然没办法组织昂贵的空军。倘若人族开矿成功，那么先知就必然要舍弃老牛做搭档选择暗影猎手甚至是熊猫来防范人族的空军，但此时的情况往往会非常被动。好在Fly最近在一些人族必然选择山丘并速矿速三本狮鹫的地图上发明了两套效率更高压制力更恐怖的战术。一套战术是传统的首发剑圣次发暗影猎手的变种，剑圣前期在保命的同时尽可能地造成麻烦，兽人积蓄力量在中期对人族发动无尽的压制。Fly曾经尝试过用蝙蝠来对付人族的空军群，但在实战中被发现完全不是狮鹫龙鹰的对手便回头使用了以主狼骑+白牛的强拆掠夺的战略，利用英雄和部队的优势对积蓄空军的人族形成围城之势。人族基地外围的建筑几乎全部成为狼骑可掠夺的对象，甚至强拆基地也成为可使用的杀招。在压制的同时，兽人的二矿将非常安全，随着经济优势的荡然无存，英雄也处于劣势的人类很难在决战中一波带走兽人。Fly在决战时还会再招募地精炼金来协助部队一起应对空军，"酸性炸弹＋狂暴对空的地精"也是不容小觑的对空主力。另一套战术则是Fly首发兽王强压人族速矿的战术，兽人的召唤流加雇佣兵再加最强糙哥步兵的骚扰绝对会让人族的扩张痛不欲生。兽王的威胁有时候更高于先知，要知道前期兽王＋3豪猪＋3步兵＋青皮和黄皮这样的组合，单靠山丘一个完全是锤不过来的，中前期兽王再抢Lv3成功，招出雷霆战鹰，那步兵和Tower就真的只有挨打的份了。


仗着部队多就可以如此压制

可以说，有了人皇、三蛋、塔魔这样优秀的本土人类选手整天和Fly演练大战三百回合，Fly的兽人对人类绝对是目前世界最顶尖的水平了。如果比赛中真遭遇Sky或者TOD，只能说"狭路相逢勇者胜了。"

WCG亡灵无威胁！

在当今真能称得上一线鬼王的选手也只剩下FOV和TED了，可惜这两位亡灵最后的大将并没能获得总决赛的入场券。而Fly本次WCG之旅也只有可能在小组赛中遭遇HasuHasi和Bly4eg这两位亡灵选手。乌克兰选手Bly4eg因为中国玩家自发募捐供其参赛WCG事件成为了近期的焦点，笔者在观看了他的录像之后承认这是一位很有天赋的亡灵选手，但是在以往和Fly的交战中却完全被Fly所压制，可以说亡灵真正能让Fly头疼的战术或许只有TED目前用惯了的女妖占据流，诅咒的Miss Debuff的确会让奥特曼的战斗力大减，这就要看Fly在实战中如何控制他的白牛走位避开女妖的占据来驱散魔法了。


TED是如今用女妖流阵型把握最好的选手


狂暴巨魔是Fly对付女妖流的万金油变种


女妖的诅咒Miss效果对剑圣的限制很大

兽皇将是Fly最大的终结者！

小组赛中的Ciara应该不在话下，倒是LYN和瓜比这两大兽王是Fly同室操戈的最大威胁。其中尤其以同在上半区的瓜比实力最强，在近期的比赛中Fly对Grubby时完全处于下风，在比拼绝对实力的同族之战中，Fly显然找不到战胜兽皇的法门。在没有种族优势地图优势的同族之战，真的只能希冀Fly再次爆发小宇宙将状态发挥到200%，并能找到瓜比为什么每次总能依靠积累细小优势最终转换为胜势的秘密。


Fly曾对LYN试验过白牛流速拆地洞的战术


大战未至，Fly先失一城


但在实践中却发现不是兽人万金油的对手

WCG2009魔兽争霸项目分组形势分析

10月21日公布的分组表

A组：Mouz.Fly100%（兽族）、Ciara（兽族）、HasuHasi（亡灵）、VeryB1gman（人族）、bly4eg（亡灵）

B组：EG.Happy（亡灵）、Odin（兽人）、Xtc.Revenant（兽人）、Hunag_feng（未知）

C组：EG.Grubby（兽族）、TeRRoR（亡灵）、Ctserry（未知）、feRfe（人族）、SK.whO（兽人）

D组：WE.Pepsi.Infi（人族）、LongWalk（暗夜）、保加利亚第一、肯尼亚第一、NapS（暗夜）

E组：WE.Pepsi.Sky（人族）、Raspot（人族）、yAwS（人族）、Majestic（人族）、TankLiew（未知）


现在兽王带女友出征似乎是非常流行能提升战斗力的办法？



兽王变成纯情小飞飞，Fly的粉丝们真是可爱！

F组：ToD（人族）、APM.xlu.Reaper（未知）、委内瑞拉第一、尼日利亚第一

G组：SK.Lyn（兽族）、Maniac（亡灵）、Padash（暗夜）、Asgardinho（未知）

H组：WeMadeFox.Moon（暗夜）、ESM.Stud（暗夜）、Xelsing（兽族）、S.o.K.o.L（兽族）、HungJen（未知）

因为本次WCG分组采取了种子选手分组的形势，所以很难看到有所谓的死亡之组的情况出现。毕竟每个小组的前两名可进入八分之一决赛，所以基本上大家熟悉的高手都应该在小组赛阶段毫无悬念地出线，唯一要看的就是以小组第一还是小组第二出线。按照以往的惯例，当比赛进入八分之一决赛后，将会是A组对阵F组，B组对阵E组，C组对阵H组，D组对G组，每个小组的第一名迎战相应小组的第二名。如此一来如果没有爆冷的话，很有可能八分之一决赛的对阵表如下：

Mouz.Fly100%（A组小组第一） vs APM.xlu.Reaper（F组小组第二）
Xtc.Revenant（B组小组第二） vs WE.Pepsi.Sky（E组小组第一）
Grubby（C组小组第一） vs S.o.K.o.L（H组小组第二）
WE.Pepsi.Infi（D组小组第一） vs Padash（G组小组第二）
EG.Happy（B组小组第一） vs yAwS（E组小组第二）
Ciara（A组小组第二） vs ToD（F组小组第一）
LongWalk（D组小组第二） vs SK.Lyn（G组小组第一）
SK.whO（C组小组第二） vs WeMadeFox.Moon（H组小组第一）

如果在这一轮比赛中被玩家看好的种子选手和明星级选手都能出线的话，到了四分之一决赛，WCG 2009《魔兽争霸III》的大戏才真正上演。上半区中回复了巅峰状态又仗着兽人无限风光的瓜比目前卫冕夺冠呼声最高。人皇虽然目前版本疲弱，但是堪称线下大赛之王的Sky是绝对不容小觑的。Fly今年的成绩也非常骄人，已然拿下了三项大赛的冠军，其中更是有逆转Sky完虐Moon的经典战例在身，所以Fly倘若能在四分之一中继续压制人皇的话，那极有可能在半决赛中碰上瓜比。可以说瓜比是Fly能不能杀入决赛最大的拦路虎，一旦能在同室操戈中获得胜利，那么Fly决赛中的对手极有可能是下半区最强的魔鬼——Moon。这也是在上文提及的Fly最忌惮面对的选手……但是一切皆有可能，先前被笔者不厚道忽视的Infi或许也会逆天的上演一番黑马行情也说不定，所以最后的最后笔者只想说一句，Fly，GL！



Fly完成了对Moon的“完虐”夺得了IEM的冠军

暗黑之日

■贵族 yago

DARKEST OF DAYS




总评	6.8
制作	8Monkey Labs
发行	Phantom EFX，Inc.
类型	第一人称射击
语言	英文
文化包容性	7.5
上手精通	7.0
画面	6.0
音效	8.0
创新	6.0
剧情	7.0

为什么要玩这款游戏？

《暗黑之日》借助时空穿越引领玩家遨游第一次世界大战、美国南北战争、二战纳粹集中营和火山喷发下的罗马古城庞贝等历史场景，玩家可使用各时代的经典枪械，此外还有科幻味十足的高科技兵器，各种枪械的外形设定逼真，射击手感相当不错，每次完成任务后玩家还能获得可用于升级枪械属性的奖励点数。本作的战斗音效和配乐也做得非常出色，南北战争时期的燧发枪阵列对射和骑兵冲击极具震撼力，浑厚悠长的主菜单背景音乐充满历史沉淀感，游戏序章小巨角河战役开始时的黑白慢镜头画面和印第安风格音乐颇具一段传奇娓娓道来之神韵。

注：由于本作在图像优化方面存在的问题，造成其对硬件要求较高。加之游戏互动性较低，使其整体评价受到了影响。



剧情故事

《暗黑之日》是一款科幻题材的第一人称射击游戏，整个游戏故事以时空穿越悖论为亮点。主角莫里斯本是19世纪的一名美军小兵，在围剿印第安人的战斗中身陷重围，眼看性命不保时被时空科技公司特工所救。时空科技公司掌握着时空穿越技术并以这种技术进行考古调查，然而公司创始人——时空穿越技术的发明者科尔博士不久前突然离奇失踪，一些历史事件开始出现意想不到的畸变，新加入公司的莫里斯跟随德克斯特并在人工智能“时空之母”的指引下穿梭于第一次世界大战和美国南北战争时空纠正错误，在调查过程中莫里斯等人发现了一个名为“反对派”的组织始终在阻挠他们的行动，这个神秘组织的技术和武器与时空科技公司非常相似。最后莫里斯在即将毁灭的罗马古城庞贝找到了失踪的科尔博士，但返回公司后科尔博士却被追随而来的“反对派”首领杀死。原来这个“反对派”组织就是未来世界的时空科技公司，当时的世界爆发基因病毒瘟疫并导致20亿人死亡，未来的时空科技公司为拯救众生试图通过改变历史避免那场瘟疫，但在现今的时空科技公司多次阻挠下，他们只能选择干掉拒绝对历史作出任何改动的科尔博士。



捍卫历史原貌的时空特工

攻略流程

序章

1876年6月25日，今美国蒙大拿州境内小巨角河畔，意图侵夺当地金矿的美军正与守卫家园的印第安人展开殊死搏斗。

游戏主人公亚历山大·莫里斯是一名普通美军士兵，开始跟随两名战友跑到美军占据的一处高地阻击蜂拥而来的印第安勇士。莫里斯亮出手上左轮手枪后玩家可学习如何射击，按住鼠标右键可打开觇孔瞄准模式。印第安人越来越多，美军将领卡斯特也被乱矢射杀。混战中莫里斯腿部受伤倒地，眼看危在旦夕之际，旁边突然出现一个巨大流体球，球内走出一名身穿奇怪服装的异界来客救走了莫里斯。

莫里斯清醒后发现自己在一座实验室中，按照女人工智能时空之母的提示走到屏幕前，交谈中得知这里是300年后的时空科技公司。时空科技公司发明了穿越技术用于考古调查，同时也肩负着保卫时空平衡的使命。最近公司创始人科尔博士突然离奇失踪，一些历史时空也开始出现不正常的变动，很明显有人正试图改变历史，时空科技公司需要莫里斯前往各个时空纠正这些错误。最后时空之母指示莫里斯进入身后的流体球，救过莫里斯的特工德克斯特指导他学习操作武器。跟随黄色环状路标来到武器台前拾取毛瑟C96手枪和莫辛纳甘步枪。往下拨鼠标滚轮可在两种武器间切换，放枪射倒下面来回跑动的红色人形虚拟靶，按R键更换弹匣时注意画面正中会出现一个环形进度条，当进度条走到绿色区域内时迅速按R键，如果成功可加快上弹速度，如果失败则会延长上弹时间（这应该是从《战争机器》里学来的设定）。接着继续跟随黄色环状路标学习投掷手雷，按G键直接抛出，手雷落地后需延时片刻才会爆炸。之后是学习发射老式野战炮，玩家只能依靠首发炮弹弹着点调节炮口上下左右位置。最后学习投掷黏性精灵球到身体轮廓带有光晕的重要NPC，在执行任务的过程中不能杀死这类NPC，否则会出现大批敌对组织的时空特工围攻主角，即使消灭他们同样也会导致游戏失败并自动返回到最近一次存盘进度，按鼠标右键可使精灵球爆炸震晕NPC或直接回收精灵球。


莫里斯身受重伤遭到敌人包围

培训结束后通过流体球回到控制中心，时空之母告诉莫里斯，公司在对时空进行监控过程中发现两名可疑人士出现在原本历史中不该出现的位置，其中一位是第一次世界大战中参与坦能堡战役的俄军军官潘卓维奇，另一人是美国南北战争中参与安提耶坦战役的一名北方联邦军下士威尔什，也许正是这两人产生的异常导致了科尔博士的失踪。时空之母让莫里斯靠近屏幕前的面板按E进入任务选择界面，选择任务确定后通过身后的流体球穿越时空抵达任务执行地点。

德军溃败 (Germans on the run)

1914年8月27日早上8点13分，东普鲁士奥尔什丁地区，坦能堡以南。

莫里斯身穿俄军制服手持莫辛纳甘步枪出现在脏污的战壕内，开始先找到特工德克斯特，跟随黄色环状路标冒着枪林弹雨迂回穿过战壕，别让自己暴露在德军火力下。找到德克斯特后得知目标潘卓维奇被德军围堵在前沿阵地，情况万分危急。操纵旁边的水冷式重机枪向穿灰色制服头戴尖顶盔的德军扫射，机枪操作画面正中有一条绿色弧线，连续射击会导致弧线变黄，当弧线变红时机枪会暂时无法射击。注意潘卓维奇会出现在画面上并与一群俄军向后退逃，不要误伤到他。完成掩护撤退任务后，潘卓维奇跑得不知影踪，根据德克斯特的提示长按Tab键查看地图，发现潘卓维奇去了南面的一个小高地。沿着山路追到小高地，爬上高地中央山头后，德军开始朝这里发起冲锋，协助俄军击退德军冲锋。之后德军施放芥子气助攻，潘卓维奇再次跑掉，莫里斯换上防毒面具向东追去，途中频繁遭遇德军，如敌兵中夹杂有重要NPC不可杀害，迅速发射精灵球将他们击晕。沿着蜿蜒山道抵达一处山谷中加入俄军与德军的混战，之后折向西南来到设在磨坊的俄军指挥部，一名俄军军官告知这里即将被德军占领，潘卓维奇已跟随部队撤往弗兰克劳。跟随德克斯特出门上山，通过流体球返回控制中心结束本关。回到控制中心后获得2点武器升级点数，可用来提升主武器或副武器的射击速度、装弹速度、弹匣容量、射击精度等四项参数。完成升级后再点屏幕前的面板进入任务选择界面。


操作重机枪压制德军冲锋

弗兰克劳 (Onward to Frankenau)

1914年8月27日下午2点33分，东普鲁士奥尔什丁地区，弗兰克劳以北。

开始莫里斯有两个任务，第一是在东北村子中找到预先投放在那里的现代霰弹枪，第二是继续向地图西北移动抵达弗兰克劳的俄军阵地。沿着林间小道慢慢前进，遇到德军巡逻队时注意对方的包抄战术，来到东北村子发现这里的俄军正与德军混战，根据黄色路标指示在一间民宅橱柜上找到霰弹枪，这东西弹容量15发，近距离一枪必杀，非常适合在树林里游击作战。消灭附近德军后，沿着一条碎石小路来到弗兰克劳的俄军防线并与德克斯特会合。此时德军源源不断从南面涌来，赶紧跳入战壕中协助俄军坚守，如果机枪手阵亡可接替他操纵水冷式重机枪压制德军冲锋。最后

德军越来越多，退到第二条战壕以霰弹枪和手雷阻击敌人，等出现提示时迅速到左侧山坡上找到德克斯特，他会给莫里斯一件更恐怖的高科技武器——弹道迫击炮，对着山坡下德军人海冲锋只管狠命放，玩家将会欣赏到极其绚丽的焰火表演。打退德军后德克斯特收回弹道迫击炮，并让莫里斯跟随俄军巡逻队前往地图东部搜寻潘卓维奇的下落，不料经过山谷时突然发现山顶上出现一个陌生流体球，同时出现的强大炮火轰得俄军人仰马翻。立刻按Shift加速快跑穿过山谷，与德克斯特钻入河边的流体球逃回控制中心。时空之母得知存在其他穿越时空的组织后决定进行调查，她告诉莫里斯暂时不用去一战时空寻找潘卓维奇，同时催促他尽快找到南北战争时空的威尔什下士。

夜间行动 (Night move)

1862年9月16日夜晚10点13分，马里兰州夏普斯堡以东的安提塔姆河畔。

莫里斯变成了美国南北战争中北方联盟军的一名普通士兵，他现在的武器是一支单发前装燧发枪和一只六发柯尔特左轮手枪。根据黄色路标提示来到侦察营地，篝火前的北军军官命令莫里斯与侦察小组穿过沼泽抵达西面大路。跟着穿蓝色制服的北军伙伴在夜色掩护下缓缓前进，走出沼泽时会遭遇小股南军，消灭他们后来到路边发现有南军大队人马通过，蹲下隐蔽不要打草惊蛇，等敌人全部过去后沿着他们的来路往北走。大路左侧有个敌人的篝火哨点，莫里斯的北军伙伴会提示可以悄悄溜过去。当然要消灭这股敌人也很容易，在哨点的箱子旁能得到一支15发亨利连珠步枪。往右发现山谷里有南军营地，消灭他们后从箱子旁的枪械堆里可拿到一支摩根·詹姆斯式单发狙击枪。继续向东北前进，远远看到南军正在焚烧民居。钻进右边玉米地里，潜行摸到山坡上那栋燃烧的大砖房前发起攻击，全歼附近南军。到砖房后面隔河眺望发现东岸全是南军营帐，完成侦察后向北沿小路过河，注意河边会有敌人埋伏。抵达北岸后不要与树林中的敌人缠斗，迅速向西面目的地移动，最后安全抵达北军营地。根据路标提示，在营地西面的山坡下找到流体球返回控制中心。



莫里斯变成了一名北方联邦军士兵

屠杀盛宴 (A Harvest of Carnage)

1862年9月17日清晨6点02分，马里兰州夏普斯堡以北的米勒家玉米地。

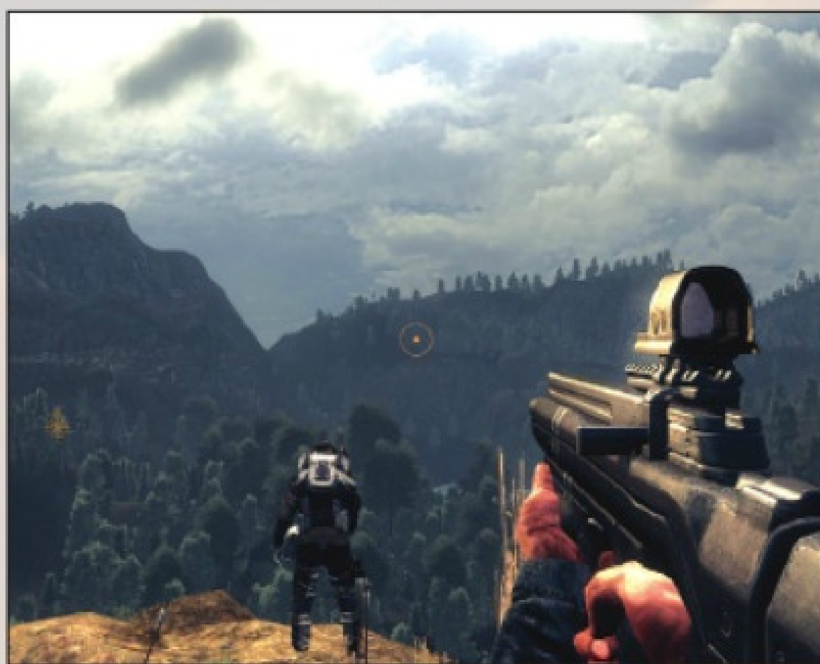
开始沿着红土泥路赶到北军集合地点，莫里斯会发现自己身不由己被军官们赶着站好队列，然后又被人群推攘着向前发起冲锋。穿过玉米地的过程中不断有战友倒下，最后南北两军主力隔着一条排水沟相互对射。换上15发的亨利连珠枪轰倒对面南军士兵，消灭足够多的敌人后北军这边会支撑不住，立刻跳入前面那条排水沟，向右上岸后朝后方逃跑。途径米勒农庄时要协助北军打退侧翼包抄的南军，消灭追兵后跟着黄色路标钻进农庄的谷仓里，躲在这里的德克斯特给了莫里斯一件礼物——一支AR55突击步枪和400发子弹。接下来的任务是帮助北军击溃南军冲锋，以AR55的猛烈火力扫射玉米地里涌出的南军部队完全像割麦子，北军由败转胜后将南军压回战场中线，莫里斯在中部排水沟附近发现威尔什下士的信号，过沟后在一片玉米地里找到威尔什和他的几名手下，用突击步枪清扫四周围上来的南军士兵，掩护威尔什等人撤退。战斗结束后跟随路标来到战场东北角与威尔什会合，正要带着他进入流体球，忽然己方流体球旁又出现一个流体球，里面出来三名身穿战斗服的时空穿越客见人就杀，威尔什受到惊吓逃走，莫里斯也只好跟着德克斯特迅速跑到前面，通过新出现的流体球撤回。很显然，另一个时空穿越组织正在干扰历史的正常轨迹，时空之母称如果要了解更多有关他们的情报，必须想办法擒获对方一名成员。



疯狂的人海对射

诱捕陷阱 (The Trap)

1876年9月10日下午5点45分，蒙大拿州境内。



跟随德克斯特来到小山顶上

莫里斯出现在印第安人居住区附近的小山顶上，手上的武器是AR55突击步枪和霰弹枪。开始跟随德克斯特来到山坡小道的一处隘口，德克斯特会在此设置光磁捕捉器，莫里斯的任务是把敌人引到伏击点来。和德克斯特回到山顶，山下印第安人射来如雨箭矢。再次经过隘口下山，这次路上会遭到印第安战士袭击，将他们消灭后继续前进。经过溪涧时会目睹印第安骑士与美军骑兵的追击战，再往前走穿过谷仓时会发现更多埋伏的印第安人，留在山顶上的德克斯特会用弹道迫击炮提供火力支援。最后来到一座宅子前，耐心用突击步枪远程射杀附近所有印第安人。从宅子外左侧绕到后面，发现一名光晕环绕的美军军官，根据提示一枪放倒他引发时空变动，神秘组织的流体球果然马上出现，球体内涌出大量精锐时空战士。这时立刻让莫里斯沿着来路往回狂奔，千万不要恋战，因为前后左右和路两边都会不断出现流体球和敌人，经过悬崖上的独木桥时要格外小心，拼命跑到设有光磁捕获器的隘口就是胜利。追来的一名敌人靠近捕获器后立刻被自动吸入流体球中传回己方实验室，至此任务完成，到山

顶与德克斯特进入流体球返回。

在控制室里与德克斯特交谈，得知他和莫里斯都是灾难事件中因人为疏忽而被遗忘的失踪者，时空科技公司专门挑选这样的人执行任务。在对敌方时空战士的审讯有结果前，莫里斯和德克斯特仍需尽快找到潘卓维奇和威尔什。

寻人之路 (Stairway to Petrovich)

1914年8月30日下午1点35分，东普鲁士奥尔什丁地区，弗兰克劳附近。

德克斯特带着莫里斯和另外两名时空特工穿越来到弗兰克劳周边地区，德俄两军间的混战打乱了所有部队位置，必须要仔细搜索附近才能找到潘卓维奇。开始沿着小路前进，干掉岗哨工事的德军，往东走发现一艘停泊在地面的齐柏林飞艇，德克斯特力排众议决定夺取这艘飞艇，从空中搜寻潘卓维奇。迅速冲上飞艇吊舱，从挡板缝隙中射杀周围看守德军，全歼敌人后启动飞艇沿地图西侧向南驶去，离港时用机枪及时射爆油罐车掩护飞艇升空。在吊舱的武器箱中得到德制Gewehr98K狙击枪。飞行途中地面上会出现若干德军火力点，利用吊舱两侧的重机枪消灭地面敌人，特别要优先解决地面机枪和火炮，不能让他们摧毁飞艇。战斗中注意倾听德克斯特提示敌人出现的位置，如果敌人附近有油罐车要尽早射爆。德克斯特操纵的齐柏林飞艇会先驶向地图中部，然后抵达最东侧后向北转弯，一路的德军防空火力相当强悍。最终在山道上飞驰的一辆俄军卡车上发现了潘卓维奇，这时要小心德军发射的火箭，用飞艇上的机枪可以射爆飞行中的火箭弹，最后飞艇受损严重无法继续行驶，德克斯特只好启动流体球带着莫里斯逃回控制中心，他们不但没有带回潘卓维奇，连另外两名参加行动的特工也被遗弃在当地。



射爆油罐车掩护飞艇离港

关注竞争 (Eye on the Competition)

1914年8月29日晚上10点12分，东普鲁士奥尔希能地区，比肖弗斯堡附近。

有情报表明潘卓维奇的撤退路线将经过一处德军阵地，如果能提前将他们消灭必然能保证潘卓维奇的安全。因为天降大雨无法直接远程攻击，莫里斯需要在德军通讯站、弹药库和火炮阵地三处地点各放置三个轰炸指引信标，玩家可自由选择先去哪一处地点。沿途有大量德军机枪火力点和巡逻小队，被发现后还会遭到迫击炮追杀，因此建议遭遇德军后先慢慢清光敌人再继续前进。AR55突击步枪子弹耗尽后可考虑更换缴获的德制Gewehr98步枪，虽然不能扫射但射击精度和射程都不错，而且随时能补充弹药，特别适合用来对付那些杀不得的重要NPC——用步枪射击腿部使其昏厥丧失战斗力，这样就不必在激战中频繁切换精灵球。抵达指定地点后按住E键不放可放置轰炸信标，每处阵地的三个信标放置完毕后要立刻逃跑撤离，15秒后阵地会遭到猛烈火力轰击。三处阵地全部摧毁后，莫里斯返回地图中部集结点目睹德克斯特被神秘组织的特工围攻，德克斯特扬言要自爆同归于尽这才吓走敌人，返回控制中心后时空之母再次斥责德克斯特办事不力。



摧毁德军大炮

圣地之战 (Battle for Holy Ground)

1862年9月17日早上9点37分，马里兰州夏普斯堡以北的丹克教堂。


再次参加阵列对射

威尔什下士参加了联邦军进攻丹克教堂的战斗，这次应该可以找到他。莫里斯端着单发前装燧发枪出现在联邦军集结点，沿着泥路向西消灭沿途南军后会在一辆大车后找到金光闪烁的威尔什下士，全力保护他免受附近敌人伤害。南军抵挡不住后向南撤退，跟着联邦军追上去，注意千万不要冲太快。在山坡上又开始一场近距离人海对射，射倒对方阵列后来回走动的骑马军官可以再次击溃南军，推进到南军大炮阵地前还有一场激战。最后剩余南军逃到西南方向的丹克教堂，沿着山坡以草垛为掩护慢慢清除多如牛毛的敌人，千万不要用大炮乱轰，否则很可能误伤带光晕的NPC。攻入教堂后见到德克斯特并得到霰弹枪，获悉威尔什下士被派往弗伦奇将军那里送信。现在开始守卫教堂作战，从四面八方涌来的南军包围了这座建筑，莫里斯和德克斯特只能躲在屋内从门和窗子里向外射击，屋内武器箱上可取得15发亨利连珠步枪，蹲下隐蔽的同时频繁更换位置，射杀冲入屋内或窗口门边探头的敌人，无论如何别出去送死。等南军士兵放弃进攻开始逃跑后，跟随德克斯特进入流体球返回。

躲藏游戏 （Hide and Seek）

1862年9月17日下午1点13分，马里兰州夏普斯堡附近的笛手滚轮农场。

威尔什下士即将参加弗伦奇将军指挥的一场伤亡惨重的恶战，莫里斯的任务是保护好这位重要人物。开始从地图正北方出现，到路口顺着大路往西走，解决沿途的所有南军巡逻队，在西北岔口找到正在抗击南军的威尔什下士。南军骑兵发动冲锋突破防线，威尔什下令赶紧撤退，马上跟着他沿大路向南狂奔，前后都有南军骑兵追杀堵截，换上六发左轮杀开一条血路，接着前往地图南部的农庄与威尔什手下会合。边打边退到农庄后，威尔什得知战友波特失踪后坚持要找到他，穿过农庄来到西北面玉米地里，在玉米地中央找到波特的尸体，注意附近有大批南军埋伏，另外离开农庄时在路口可从敌人手里缴获15发亨利连珠步枪。带着威尔什撤到地图东北角的北军阵地，德克斯特告知南军即将对这里发起进攻，操作木屋前的野战炮轰击冲上来的南军部队。左侧也有南军部队出现，必要时离开大炮以连珠步枪和左轮打退敌人，击退南军攻势后陪同威尔什前往弗伦奇将军的营地报到。将军下令向南军阵地发起全面反攻，莫里斯和德克斯特只能跟着威尔什夹杂在北军大队人马中参加战斗，冲到南军阵地前迂回到左侧穿插到敌人后方，沿着交通泥道将南军残部赶往西面。战斗接近尾声时，德克斯特将威尔什骗到路边丛林里推入流体球中带回控制中心。莫里斯进入流体球后却不料来到一处陌生时空，一个拄着拐杖的奇怪男人告诉他那个神秘的时空组织“反对派”并非敌人，等他们找到科尔博士后一切都会真相大白。



在玉米地里寻找波特

铁桥激战 （Trestle goes Boom）

1914年9月11日下午7点58分，东普鲁士因斯特堡，马祖里湖附近。

威尔什下士到手后，现在该继续找潘卓维奇了。德克斯特与莫里斯需要帮助俄军攻克位于河滩、森林和车站的三处德军阵地，先用步枪远程射杀敌人，然后发起冲锋拿下阵地，注意避免杀死带光晕的重要NPC。拿下车站后沿着铁轨向北走到俄军指挥部，俄军集结了所有兵力准备攻下眼前这座铁架桥，战斗打响后先利用步枪的射程优势干掉两侧阵地上的敌机枪手，注意对岸有一辆坦克，所以千万不要呆在固定地点。俄军上桥展开拉锯战后，莫里斯赶紧跟上去埋设炸药，在三处指定位置长按E键装好炸药后，德克斯特召唤弹道迫击炮摧毁对岸两侧高地上的火力点，两人趁势过桥折向左侧岔路去找失散的潘卓维奇。往南路上会遭遇小股德军巡逻队，不要恋战快速通过，最后抵达农庄，在谷



评说 穿越，是一种乐趣

“暗黑之日”是指世界历史上那些充满血腥的日子，大批鲜活生命在短时间内突然终结，本作中的小巨角河战役、坦能堡战役、安提耶坦战役、庞贝天灾以及未来世界死亡20亿人的基因瘟疫都是这样的灾难之日，制作者最后借科尔博士之口提出这类灾难对人类未必没有好处，因为有损失才会有教训，损失越惨重教训才越深刻，这种历史学家口吻的结论从宏观角度来看没错，但是深受其害的经历者们肯定无法苟同这种观点，因此最后来自未来世界的斯特林克干脆动手干掉了科尔博士。斯特林克在瘟疫中失去了包括家人在内的20亿同胞，为拯救这些生命他愿意采取任何行动，包括改变历史，甚至不惜杀死科尔。从逻辑和人性化的角度来看，这位斯特林克显然比只会疯疯癫癫在火山脚下画画作秀的科尔博士更真实。

时空穿越科技是这个故事的关键所在，当返回过去变成现实后，人们是选择改变历史还是维持历史原貌一直是此类科幻作品力图表现的焦点，改变过去就可能影响现今和未来，维持历史原貌多少显得有点冷血，而且量子力学认为，任何观测者的介入实际上都会影响到被观测对象。也就是说如果穿越到过去，哪怕不刻意改变历史，即便只是看看也会影响历史进程。从这个角度来看，任何穿越者本质上都是一帮无事生非者，就像本作中的两位时空特工莫里斯和德克斯特，跑前忙后上蹿下跳，开始帮着俄军打德军，然后又协助北方联邦军打南方军，可到后来为了弥补自己对历史的影响又不得不去帮德军打俄军，协助南方军打北方联邦军，完全是吃饱了撑得慌的造型。剧情发展到后面有很多细节还未说清楚就仓促结束，不知是急着赶上市发售还是想留待续作里详述，比如时空之母的来历，科尔博士为何要玩失踪跑到庞贝火山脚下画画，斯特林克杀死科尔后是否成功拯救未来世界等等。当然，如果以纯粹娱乐的态度去欣赏这款作品，端着高射速突击步枪狂扫只有燧发枪的敌人感觉还是挺爽。另外，对于第一次世界大战东线战场和美国南北战争比较陌生的玩家也不妨在本作中亲身体验一下这两段历史长长见识。

在拥有足够硬件配置的条件下欣赏这款游戏应该是一次赏心悦目的经历，《暗黑之日》并不是一款纯粹的扫射型游戏，制作者们利用觇孔瞄准模式、环形上弹界面和武器属性升级系统使战斗充满了更多策略性，不可杀死的历史关键NPC设定也限制了玩家的扫射激情，对于这些碍事的家伙笔者从来没有使用过精灵球，直接开枪打腿使其昏倒是最好的解决方法。大多数时候玩家都在体验各种历史事件，有时候主人公甚至会被强制跟随NPC列队前进。本作的问题主要体现在画面总体色调偏暗和AI水平低下，前者可以通过调节视频选项获得较为明亮的画面，但后者却有些令人抓狂，在与主角近距离战斗时，敌方NPC表现都还算正常，射击精度很高，又懂得跑动包抄和隐蔽，但远距离作战或NPC们相互厮杀时就比较荒诞，主角远距离一枪射倒敌人后，对方身边的伙伴恍若未闻，两个敌对NPC面对面半天都弄不死对方，大多数情况下仍然要等主角来搞定一切，幸好这些缺陷并不太影响玩家体验穿越时空改变历史的乐趣。

仓里找到潘卓维奇。此时德军正向农庄发起进攻，德克斯特需要时间说服倔脾气的潘卓维奇跟自己撤离，莫里斯必须上谷仓二楼操作重机枪阻挡冲上来的德军步兵，在德克斯特完成说服前如果有任一德军士兵靠近谷仓就会导致任务失败。好容易撑到潘卓维奇同意离开，莫里斯要马上下楼钻入后面另一座谷仓，德克斯特将在那里启动返航流体球。

遥远的桥 (A Burnsides too Far)

1862年9月17日下午1点11分，马里兰州夏普斯堡以东，罗尔巴赫桥。

尽管威尔什和潘卓维奇都被重新安置回正确位置，但时空之母发现历史仍有紊乱迹象，经过调查后她发现威尔什有个孪生兄弟乔纳森也参加了安提耶坦战役，这位孪生兄弟可能才是所有错误的源头，必须找到他并带回来。莫里斯与德克斯特穿越后从一堆木箱中出现，沿土路往前走很快遭到河对岸南军的火力压制。紧跟德克斯特利用岩石保护好自己，抵达桥头后对面火力更加猛烈。德克斯特让莫里斯上后山用野战炮轰击对岸南军射手，后山上的炮阵附近有南军伏兵，解决他们后操作大炮猛轰对岸左侧高地上的南军步兵群，重复几次后南军开始溃败。跟随联邦军过桥后进入一片河谷草地，南北两军主力在此展开激烈拉锯战，注意路上会有南军骑兵发动突袭，保护好自己耐心撑到南军崩溃。离开河谷后德克斯特提出要去地图东北角的农庄寻找乔纳森，从岔路折向东，消灭沿途巡逻的南军小股部队，经过通向农庄的峡谷时发现“反对派”的流体球。在北军集结的农庄前终于找到威尔什的孪生兄弟乔纳森，不过还没说两句，四周就突然冒出大量“反对派”的流体球，球中出现的敌方特工开始攻击莫里斯与德克斯特，击倒特工后可缴获其装备的M7突击步枪。但是对方人数太多，最好的办法是迅速向农庄后面逃跑，钻入玉米地旁的流体球即可带着乔纳森安全撤回。时空之母对这次行动相当满意，她告诉莫里斯，威尔什和潘卓维奇其实都是后世某位科学家的祖先，这两人及其后代的安危直接关系到历史的进程。潘卓维奇的儿子于第二次世界大战中不幸被俘，如果不能确保他的安全同样会改变历史。



操纵野战炮轰击对岸南军射手

故地重游 (Been Here Before)

1914年9月11日晚上8点19分，东普鲁士因斯特堡，马祖里湖附近。



突破俄军阵地

由于莫里斯和德克斯特两人的多次介入，坦能堡战役中的德军受损严重，为了让历史重返原先轨道，他们必须帮助德军赢得最后的胜利。再次穿越来到马祖里湖附近的铁架桥旁，不过这次是作为德军参战，跟着德克斯特跳到下面防御工事上操作重机枪扫射涌过桥头的俄军，注意不要误杀那些带光晕的重要NPC，等大桥发生爆炸后俄军攻势被有效遏制。往南下山协助德军清剿冲过桥头的残余俄军，之后沿着铁轨向西来到车站。车站发生的剧烈爆炸明显不是俄军所为，果然“反对派”的时空特工出现并发动攻击，闪入铁路旁的小屋中利用地形击毙3名特工缴获DNGr自动手枪。德克斯特担心“反对派”会对山上德军炮火阵地动手，莫里斯跟着他跑到炮阵，发现那里的德军炮兵已被消灭，没办法，只好由莫里斯自己操作榴弹炮支援德军冲锋。操作榴弹炮的方法和野战炮差不多，根据德克斯特发出的黄色目标指示逐一摧毁农庄、机枪火力点、谷仓。离开榴弹炮后“反对派”的时空特工再度来袭，与德克斯特合作干掉他们。这时德军进攻部队被压在农场前的一条沟壑里，需要有个胆大的人去引领他们冲锋，莫里斯只要带头冲入俄军阵地，后面的德军就会蜂拥而至，突破俄军防线后钻入指定建筑内通过流体球返回。

红色准星 (The Thin Red Dot)

1941年2月23日下午2点33分，德军占领下的波兰，苏台德山。

潘卓维奇因在坦能堡战役中离奇失踪而被认定为临阵脱逃的叛徒，他的儿子马特维为洗刷这份耻辱放弃科研工作毅然从军，可惜二战爆发后马特维很快被德军俘获，他将从苏台德山附近的一所监狱转移到战俘集中营，莫里斯携带大口径智能狙击枪来到二战时期的波兰雪山中，开始跟随德克斯特到山头有狙击枪提示图标的位置，按E键架好狙击枪后通过狙击镜可以看到下面监狱操场，首个任务是射杀两名德军军官，注意不要误伤蓝色圆环标记的马特维。智能狙击枪的用法比较特殊，按W/S键为放大/缩小焦距，准星对准某个敌人后按下鼠标右键，此时瞄准镜里会出现一个不断晃动的命中圈，玩家只要能将狙击枪的准星套入命中圈内，当命中圈颜色由暗红变为鲜红时立刻扣动扳机即可确保命中。击倒两名目标后监狱陷入混乱，继续跟随德克斯特到第二处狙击点，架好步枪射杀瞭望塔上的德军哨兵，之后与德克斯特攻上去消灭瞭望塔周围的守军，在瞭望塔上再次架好狙击枪射杀押送马特维过桥的德军目标。由于下山时会遭到伏击，所以在路口还要再次架好狙击枪迎击树林中的德军冲锋。最后穿过岩石缝来到监狱旁的山头，正在搜索目标的德克斯特不小心掉下山崖落入监狱，莫里斯需要用狙击枪为他提供火力支援，射杀所有带红色圆环的敌人。等德克斯特钻入流体球消失后，莫里斯离开狙击枪并对其按E键启动自毁程序，当他转身要撤离时被埋伏在岩石缝里的德军打晕俘获。

夹道惩戒 (The Gauntlet)

1941年2月24日下午6点10分，德军占领下的波兰，空军三号战俘集中营。

莫里斯和一群战俘一同被押下火车送进战俘集中营，按Tab键看到地图也被撕烂，上面只有德克斯特留下的字迹：想办法找到马特维，注意安全。进入集中营大门后，沿着铁丝网形成的通道一直向里走，在最深处的棚屋区找到一座门敞开而且门口站着一名囚犯的大棚屋，进去后就能看到身体发光的马特维。马特维向莫里斯透露他正计划越狱逃跑，不料还没说完就东窗事发被看守抓走，德军集合了所有囚徒在高台前参观马特维的死刑。正在宣读马特维的罪状时，莫里斯面前出现了穿着德军制服的德克斯特，德克斯特悄悄塞给莫里斯一支鲁格手枪，不久后一道强光闪过，所有德军看守暂时失明，这时立刻向后逃跑，绕到大棚屋后面射杀德军并缴获MP34冲锋枪和德制狙击枪。在这里一定不能快速冲锋，省着弹药慢慢消灭躲在屋舍后的敌人，最后到黄色路标指定地点获取弹药补给。上瞭望塔用重机枪射爆行刑台下的油桶炸死大群德军，集中营里的囚犯们也纷纷拿起武器加入战斗，跟着黄色路标一路转战到大门前，安设炸药轰破栅栏门后往外逃，门口会有大队德军近距离堵截，按住Shift键沿山道只管向上跑，很快会有大批友方时空特工出现阻击敌人。当询问德克斯特那道强光是怎么回事时，德克斯特说那是莫里斯自己安装的闪光弹，因此接下来莫里斯要回到过去安装闪光弹拯救自己。

自助逃跑 (Make your escape)

1941年2月24日下午5点53分，德军占领下的波兰，空军三号战俘集中营。

由于定位错误，莫里斯和德克斯特被传送到一座德军兵营附近，为了及时赶到集中营，他们必须攻入兵营中夺取卡车。跳下山坡从后门进入兵营，交火后己方时空特工也会出现助战。清光兵营内守军后发现一队德军向山上跑去，山顶有座无线电发射塔，如果让逃走的德军赶到那里，他们会通过无线电台向集中营报警，莫里斯要迅速追上去，别理沿途堵截的伏兵，只管追杀扫射跑动的德军逃兵。完成后下山清剿残敌，与德克斯特登上卡车出发，没开多远又遭遇德军火力拦截，按Ctrl蹲下并用MP34冲锋枪扫射，对付路边出现的大队步兵应迅速投掷手雷，射爆油罐后能更有效杀伤敌人。最后来到集中营门前，靠近闪光弹发射器图标按E键发射闪光弹，然后立刻逃回停放卡车处进入流体球返航。回到控制中心，时空之母对两人成功救出马维特非常满意。

叛军之怒 (A Rebel Yell)

1862年9月17日晚上8点11分，马里兰州夏普斯堡东南地区。

美国南北战争中的安提耶坦战役再次出现异常，联邦军获得了威力强大的未来武器，南军被打得毫无还手之力。为让历史恢复原貌，莫里斯和德克斯特必须去帮助南军指挥官图姆斯将军守住防线。穿越后夹杂在南军士兵中上山坡抵御联邦军进攻，耐心消灭全部敌人，往前走看到河边岩石上一位联邦军军官居然拿着一支AMP60突击步枪。找个好地方隐蔽好自己，用亨利连珠枪放倒他，清光周围敌人后上去缴获这把枪。AMP60在扫射时会自动锁定敌人致命部位，这把枪可是近距离对付人海战术的大杀器。击退蜂拥而来的联邦军后在山脚下找到德克斯特，德克斯特让莫里斯去西北路口寻找弹药。在路边马厩里找到弹药箱，继续沿大路向北前进，很快找到全身金光的图姆斯将军。将军让莫里斯操作大炮帮助打退联邦军进攻，立刻跑到路对面的火炮阵地，操纵野战炮轰击小桥附近出现的大批敌人，注意联邦军最后还有骑兵冲锋。南军最终支撑不住开始撤退，此时马上赶到图姆斯将军身边提供保护，别让联邦军士兵靠近他，注意节约弹药。退到路口时南军大队骑兵会赶来增援，跟在骑兵后面快跑，一口气冲入联邦军阵地，在掩体后找到德克斯特的同时周围出现“反对派”的时空特工。跑到旁边桥洞下，利用地形消灭这些特工，接下来继续向北走到河谷入口，射杀挡路的敌方特工，在峡谷深处发现“反对派”的传送坑。传送坑中央不断出现流体球输送特工，让德克斯特缠住他们，莫里斯迅速关闭大坑周边的三座同步发生器，必要时可以火力支援德克斯特。关闭所有同步发生器后，走到峡谷口与德克斯特交谈，然后再回传送坑通过己方流体球返航。



找到图姆斯将军


火山喷发中仍然要为时空而战

火山怪人 (The Vesuvian Man)

公元79年8月24日，罗马庞贝。

时空之母发现失踪的科尔博士出现在公元79年即将被维苏威火山吞没的罗马古城庞贝，毫无疑问“反对派”肯定也会派人去找博士，因此包括莫里斯、德克斯特在内的所有公司特工全体出动。选择任务进入流体球后，莫里斯意外地被传送到陌生时空，他在这里见到了上次那个拄拐杖的奇怪男人斯特林克。斯特林克告诉莫里斯，自己领导的“反对派”同样会不惜一切代价抢夺科尔博士，他建议莫里斯好自为之，并透露“反对派”其实就是未来世界的时空科技公司。抵达庞贝后，莫里斯沿着木栅栏路进入城中，沿途会看到不少慌乱逃命的当地平民。在一处院子里找到德克斯特和技术专家鲍勃，鲍勃的任务是潜入“反对派”的数据网络中了解敌方动向并打探科尔博士的位置，而莫里斯等人则负责解决城中出现的“反对派”特工。出门与敌方特工展开激烈巷战，己方也有源源不断的特工出现

助战，火力对射中不时有跑过的平民倒下。先要关闭三台敌方的同步发生器，最后一台同步发生器路口前有一座自动炮塔，凡是被它探测光线扫描到的目标都会遭到猛烈扫射。辗转快步冲到炮塔下方，绕到坡后安放炸药将炮塔摧毁。来到一座竞技场前，安放炸药爆开合金障碍墙后进入，鲍勃会提议让莫里斯协助启动周围看台上的三座发电机，这样他才能切断对方的时空传送流。战斗打响后借助掩蔽物迂回运动并逐一开启三座发电机。紧接着竞技场门外闯进来一队“反对派”的重装步兵，他们行动速度很慢，但火力极强，找个掩体躲好后将这些重步兵尽数歼灭，最后从竞技场另一侧门出去，通过流体球抵达城郊。



威力强大的焰爆枪

以花园矮墙为依托，逐步推进并清除不断出现的敌方特工，最后在山坡下找到面对火山淡定作画的科尔博士，他似乎根本不在乎即将到来的灭顶之灾，几经催促后科尔博士却自行传送离开。德克斯特随后下令清剿城内剩余的“反对派”特工并继续寻找博士，列队集结时莫里斯获得一把焰爆枪，这枪是专克重步兵的利器，在觇孔瞄准模式下对准了一枪秒杀任何兵种。混战中敌人数量越来越多，并伴随有不少重装步兵，冲过断墙豁口后还会遭到手持长矛盾牌的罗马军队攻击。在大竞技场外的周边地区，双方特工展开了激烈的拉锯战。全歼守军后炸开合金障碍强进入竞技场，利用拐角和凹洞消灭场中敌人，爬上中央高台安装炸药摧毁自动炮塔。接下来会看到科尔博士出现在另一侧高台上。绕到竞技场外，上楼到高台劝说科尔博士进入流体球返回控制中心。

结局

带着博士回到控制中心后众人皆大欢喜，这时传送台上的流体球中突然出现了跟踪而来的斯特林克。斯特林克表明了身份，并向科尔博士请教历史是否无法改变。科尔博士坚持认为对过去时空的任何改变都可能会引发未来世界的轩然大波，人类历史上那些黑暗血腥的事件同样也对后人有教育意义，没有必要刻意回到过去避免它们的发生。听到这里，斯特林克突然拔枪射杀了科尔博士。德克斯特和莫里斯大惊失色，连忙质问他为何行凶，斯特林克解释说，未来世界的恐怖分子们在美国首都华盛顿上空投放了一种针对特定种族的基因病毒，当时的科学家们无法治疗这种病毒，也不能有效遏制它的传播，结果扩大成肆虐全球的病毒瘟疫，各国政府和世界经济全部崩溃，先后共有20亿人丧生，其中甚至包括斯特林克的家人。时空穿越者们一直要找的威尔什和潘卓维奇两人其实是后世一名科学家的祖先，唯有这名科学家能找到破解那种基因病毒的方法，如果有他存在那么未来就不会出现20亿人死亡的惨剧，因此“反对派”的特工们不惜改变历史全力保护威尔什和潘卓维奇及其后人。然而时空科技公司始终反对为任何理由改变历史，时空之母派出的德克斯特和莫里斯多次挫败“反对派”的行动计划，无计可施的斯特林克最后只能选择杀死科尔博士——时空穿越技术的发明者，时空科技公司的创建人，同时也是这一切灾难的重要源头。



找到了火山爆发中仍在作画的科尔博士

杀死科尔博士就一定能拯救未来世界的20亿人性命？斯特林克没有给出肯定的回答，但他提议德克斯特和莫里斯可以到他那里去工作，未来世界的时空科技公司需要他们这样有经验的时空特工。

最后，德克斯特无奈地问莫里斯：“老兄，我们现在该怎么办？”



杂谈

历史辞典

☆小巨角河战役（Battle of Little Big Horn）



小巨角河战役中阵亡的卡斯特中校

1874年，在美国达科达州的黑山地区发现金矿。黑山对当地印第安部落来说是不容侵犯的圣山，1868年美国政府与印第安人签订的拉勒米堡条约曾规定白人不得擅闯印第安人领地，但黄金的魅力使任何书面协议的约束作用全部化为乌有，大量淘金者涌入黑山，美国政府也公开勒令当地印第安部族必须于1876年初之前搬迁，印第安人不为所动，并与闯入领地的白人频频爆发武装冲突。1876年6月，美军兵分三路进攻黑山地区的印第安人，由特里将军指挥的一路部队中有南北战争名将卡斯特中校及其统领的美军第七骑兵团。特里将军的计划是包围印第安部队并将其围歼于小巨角河畔，但卡斯特中校不知何故未等合围完



卡斯特被美国史学家们描绘成一位战斗英雄

成就擅自发动进攻。1876年6月25日，卡斯特带领的216名骑兵在小巨角河遭2000印第安精锐勇士冲击全军尽没。卡斯特中校阵亡后，美军调来更多部队展开报复性围剿，印第安人最终被强制拆迁移出世代居住的黑山地区。

☆坦能堡战役（Battle of Tannenberg）


后来成为德国军神的名将冯·兴登堡


第一次世界大战中的俄军步兵

1914年，第一次世界大战爆发，以德奥为核心的同盟国和英法俄等国组成的协约国在欧洲展开大规模厮杀。俄国沙皇尼古拉二世在法国催促下决意出兵进攻普鲁士，这样做不但可以策应西线作战的英法友军，同时也能趁势夺取更多领土。然而腐朽的俄国战争机器从一开始就注定了失败的命运，俄军承诺15天内派出80万部队开辟东部战线，但以当时俄国落后的工业化水平和通讯交通状况根本无法实现这个承诺。此外俄军后勤保障工作极差，大多数士兵未接受过正规训练，三五人合用一枪，各部队之间的无线电通讯经常采用明码传递军情，中高层指挥官也是些地图室里提拔起来的参谋人员。最糟糕的是，俄军两大集团军首领伦南坎普夫将军与萨姆索诺夫将军素有私怨，据说在日俄战争期间，这两位俄国将军曾在中国的满洲火车站上动手互殴过。8月17日，俄军45万人分两路进入东普鲁士，他们的对手是冯·兴登堡和恩里希·鲁登道夫指挥的德第八集团军。德军虽兵力不如俄军，却占尽其他方面的所有优势。战斗开始后德军主动撤退收缩，俄军得意忘形后指挥和情报系统陷入全面混乱，德军通过轻松截获的无线电情报对敌方动向了如指掌。兴登堡很快发起连续反攻击溃萨姆索诺夫将军指挥的第二集团军。此时伦南坎普夫将军的第一集团军目睹友军遭受重创却始终按兵不动。伦南坎普夫成功报了自己的私仇，可惜几天后他的部队也被德军打得一败涂地并被赶出普鲁士。这场一边倒的战役中，俄军阵亡7万人，被俘9万，火炮辎重全部损失，而德军仅伤亡1.3万人。虽然坦能堡战役以俄军惨败而告终，但俄军的进攻迫使德军抽调预备兵力迎战，客观上仍起到了分散西线英法友军压力的效果，不过沙俄帝国的腐朽无能已在这场战役中表现得淋漓尽致。

☆安提耶坦战役（Battle of Antietam）


历史上的安提耶坦战役以伤亡惨重而著称

1862年9月，美国南北战争进入关键时刻，南军名将罗伯特·李率4万余人度过波托马克河主动北进。李的计划是攻占哈里斯堡切断宾夕法尼亚铁路。南军渡河后初战失利，但北方联邦军统帅麦克莱伦将军却没有立刻下令乘胜追击敌人，南军退到夏普斯堡后就地修筑工事开始防御。9月17日，南北两军在安提耶坦河地区展开多场激战，已坐失良机的北军虽然悍勇，但各部之间协调不力，南军以顽强战斗意志和惊人运气多次打退北军攻势。18日夜，罗伯特·李率南军残部渡河撤回温彻斯特，他的作战计划全面破产。而指挥北军的麦克莱伦将军也被撤职查办，当时的美国总统林肯借谴责南方入侵的机会发表了著名的解放黑奴宣言。安提耶坦战役之所以出名的主要原因是9月17日这一天的战斗以格外惨烈而著称，当天北方军伤亡12 410人，南方军阵亡10 700人，据说是南北战争中单日死亡人数最多的一天。

☆庞贝古城（Pompeii）


现实中的庞贝古城遗址

罗马古城庞贝遗址位于今意大利那不勒斯附近，公元79年8月24日，维苏威火山突然爆发，喷出的大量火山灰和泥浆瞬间吞没了山脚下的庞贝城。直到18世纪中期，这座占地约1.8平方公里的古城才得以被发掘出来重见天日。火山灰浆使庞贝永远凝固在毁灭的那一刻，所有建筑和街道被严密封存，将近两千年后的考古学家们惊奇地发现，城中屋舍、雕像、公共浴池和体育馆在火山灰庇护下躲过了漫长岁月的侵袭，甚至壁画颜色都维持着两千年前原样。灾难中窒息而死的受害者们以各种挣扎姿态凝固在临终一刻，他们的尸体在火山灰包裹下最终变成一具具人形空壳，后世的考古学家们将石膏浆灌入这些空壳制成的石膏像上居然能清晰重现死者脸上各种绝望与痛苦的表情。庞贝城遗址完整再现了公元一世纪时期罗马帝国都市原貌，这座曾经富庶繁华的古城虽然毁于天灾，但也在毁灭中获得了意想不到的永恒。P

第八分队

SECTION 8

■辽宁 枫红一刀流

良	总评 7.8
制作	TimeGate Studios
发行	SouthPeak Games
类型	第一人称射击
语言	英文
文化包容性	7.0
上手精通	8.0
画面	8.5
音效	7.5
创新	8.1
剧情	6.5



操作键位

移动：W、S、A、D
跳跃：空格
蹲伏：C
奔跑/冲刺：Shift+W
行走：Ctrl
使用：E
开火：鼠标左键
使用装备：F
填弹：R
瞄准视角：Z
瞄准镜：鼠标右键
切换装备：Q
选择武器/载具座位：1~4
主菜单：Esc
地图：M
配置设备：B

为什么要玩这款游戏

作为一部科幻题材的射击游戏，它的科技和时代背景已经跳脱了我们常规的认识，游戏里的战场是陌生的星球，角色都穿着高强度的盔甲，主角可以凭借这套先进的盔甲从万米高空神兵天降，还可以利用背包推进器进行短暂的飞行，对抗的机动性大幅提高。在这个时代，枪械也解决了后坐力的问题，连续射击不再出现枪口失准的情况，射击的感觉颠覆了以往的印象。

这款游戏是为网络对战而开发的，单人关卡部分无论容量还是剧情都很单薄，这也成就了它节奏明快、短小精干的特色，几小时通关并非难事，就权当是一份小品快餐吧。

SECTION 8 第一关 第一次接触（First Contact）

在行驶的舰船里，柯德（男主角）无所事事，只能在记忆里搜索快乐的时光，那个烛光闪动的生日宴会是柯德最珍贵的记忆片断，使他仿佛回到了童年，体会那种渴望吃到蛋糕的迫切心情。

“这里是犹他号，我们正遭受猛烈攻击，防护盾几乎破掉！第一波攻击已经展开，所有舰队掩护空鹤号的行动。”通讯频道里的声音打断了柯德的思绪，他们隶属于帝国军第八装甲兵军团，此行任务是调查殖民星球新马德里通讯中断的事故。“三秒后开始降落，第一组准备！”霍索恩队长的话音甫落，柯德和伙伴们的座位便向后倾斜，瞬间被弹出舰外，如流星般向下面的星球坠落。在坠落途中出现提示，按E键减速。

“长官，第一小组就位！”队长报告道。“你们的首要目标是拿下敌人的大炮。”斯通将军说道。

跟着队友一路前行，顺便熟悉一下操作，用数字键切换武器，1是步枪，2是火箭筒，3是手雷，4是匕首，按Q键可以切换手雷和匕首，按F键使用手雷或匕首。按Shift键是奔跑，长时间按键会自动切成第三人称视角快速飞奔。C键蹲伏，空格是跳跃，连按空格则可以在空中飞行一段距离。

不久遭到几名猎户军团士兵的阻击，敌我两军士兵都穿着高强度的盔甲，只有打坏护盾才能致伤，因此和往常的射击游戏不同，敌我双方都比较耐打，不会出现一弹毙命的情况。要注意的是，地图上标出了可活动区域，而周围的红色是限制区域，擅闯的结果会很严重。

杀到巨大空防大炮的底部，进入控制室黑掉控制台。稍等一会儿，有敌人反扑过来，将他们全部清掉。“报告长官，敌人的大炮已被解除。”“干得好！现在赶往弹药库，防止敌人把武器装备运出去！”斯通将军命令道。


神兵天降

跟着队友走，不远处是另一片敌军基地，清完敌兵后用枪打烂有闪电标志的三台发电机，随后霍索恩队长发现有敌人企图重新启动空防大炮，于是向柯德喊道：“你快点站到我六点钟的位置，和我一起解决这帮家伙，迪肯和爱尔兰你们前往通讯站待命。”

从补给舱拿完装备后朝着地图有闪电标志的位置移动，在霍索恩的协助下清掉敌兵，分别到建筑的一到三层摧毁有闪电标志的电容器，这时听到抵达通讯站的迪肯和爱尔兰遭到敌人的围击，通讯中断。

“该死！”霍索恩害怕队友遭遇不测，有些紧张地联系母舰：“请查下这里猎户军团的指挥官是谁？”“根据截获的通讯信息，这支部队由前帝国军的索伦指挥，他14个月前在一次机密侦察任务中失踪。”母舰答道。“他竟然曾是我们的一员！”霍索恩道：“如果我们能找到他，或许就能了解这起事件的真相了，柯德，我们立即前往通讯站找迪肯和爱尔兰。”

赶到通讯站发现这里的信号已经中断，迪肯和爱尔兰已然遇难。霍索恩正在向指挥官汇报情况，这时在他们身后跳落一个巨大的重装机甲兵，霍索恩猝不及防，被他一把抛到了地上用重火力射杀。接下来只有柯德一人和巨型机甲兵游击，要尽量保持距离，最好是跳到上层栏杆旁偷袭，如被机甲兵逼近可腾空飞起摆脱纠缠。将机甲兵打倒后，第一个任务即告结束。

SECTION 8 第二关 黑盒子（Black Box）

带着失去伙伴的沉痛心情，柯德前去参见斯通将军。“柯德，你们第八分队是执行高机密任务的精英部队，失去战友是任务中不可避免的状况，这是我们必须付出的代价，也是必须承受的。根据你前次行动的卓越表现，现在你的军阶由二等兵升擢为下士，恭喜你！孩子。”“谢谢，将军。”柯德正色道。斯通将军继续说道：“嗯，我现在给你介绍新队长，布兰克伯恩中士，还有其他两位新成员，这是重武器专家雷耶斯，工程专家格拉夫。”将军转向布兰克伯恩：“现在前往新的任务地点，我会给你新的指令。”“遵命！将军。”


斯通将军向柯德介绍新队员



在这里关闭三座传感探测器

在上次的进攻中，犹他号被猎户军团的空防炮击毁，坠落在二十公里外的地方，第一小组此行的任务是搜索坠落的犹他号拿回机密数据。

坠落地面后收听斯通将军的指示，在附近有敌军的传感探测器，为了掩藏小组的行踪得先关闭它们。然后跟随队友朝着坠落地跑，穿越冒着黑烟的母舰坠落地，在不远处发现敌人的小型基地，那里的平台上有三座传感器。先找掩体解决掉下面的两座自动枪塔和几名敌兵，战斗中如果受伤，可找掩体躲起来按F键修复盔甲。清理完毕，跑到平台操作控制终端将传感器关掉，其间会有敌人增援过来，不用搭理他们，让队友去牵制解决。

关闭所有传感器后，收到将军的新指令，前去搜索坠落的舰体残骸，看看能否找到生还者。在补给舱拿装备，跟着队友朝坠落地跑去，在前方发现猎户军团的游兵，他们是奉命来扫荡坠落船舰的。让队友过去缠斗敌人，柯德的任务是到三个位置收集情报，那是发光的白色柱体，获取情报后再协助队友清敌，然后和队友一道赶往附近船厂的通讯站。

清完敌人跑进屋里找到通讯终端，用它往母舰传输情报。这时接到空鹤号遭袭的通知，不远处冒起滚滚浓烟，于是全员赶往坠机地点。在空鹤号上发现一名幸存者，医疗救援机正在赶来。这时在天鹤号两侧配置四座自动枪塔，按B键设定枪塔的位置，不久增援枪塔会从天而降，用它们协助阻击随后出现的大批敌兵。打到一定时候队长会说弹药将尽，这时在战场上配置一座补给舱，用来补给队友的弹药。

将来犯的敌兵击退，布兰克伯恩队长向将军汇报情况，得知医疗救援机很快抵达。这时身后突然飞起五枚导弹，挟着白烟沿抛物线朝高空推进。“报告将军，在离我们五公里的位置有导弹发射。”“启动防御警报，所有船舰机动规避，布兰克伯恩，立即赶往发射地点侦察！”“明白，雷耶斯，留在这里等候救援队并协助他们，柯德和格拉夫和我一道前去发射井！”

SECTION 8 第三关 守护者（Guardian）

为了确保空中舰队的安全，第一小组奉命前去摧毁敌军的导弹发射基地。途中将军提示没有足够的时间去直接摧毁发射井，比较便捷的方法是控制基地里的油库，这样能拖延敌人的发射进程，随后母舰将油库的坐标发送过来。

沿着公路跑到敌军的导弹基地里，清掉敌兵占领油库，这时布兰克伯恩说敌人的援兵将至，须控制敌军的AA炮来应对他们。黑掉附近屋子里的六座AA炮控制终端，如此便控制敌人的空防系统。守在油库的房间看敌人陆续增援过来，布兰克伯恩提示柯德请求重坦克支援，于是在地上配置坦克（B），等坦克降落后驾驶它赶往发射井。

轰杀掉发射井附近的枪塔和敌兵，跑到里端操作控制终端夺得发射井的控制权，然后跳进坦克车进行防守，坚持五分钟。战后斯通将军将布兰克伯恩升为少尉，而柯德则升擢为中士，成为第一小组的队长。


驾驶坦克逼近发射井

SECTION 8 第四关 解放（Liberation）

第三小组朝敌军占据的绿洲城市展开攻击，结果在攻到大桥的时候落进敌人包围圈，在死守中等候救援，柯德率领第一小组赶去解围。这时小组中增添了一名新成员——神枪手马修斯。



柯德的首要任务是摧毁桥头的六座炮塔

神兵天降之后，马修斯找到狙击点进行掩护，柯德率领格拉夫和雷耶斯前去破坏自动枪塔和炮塔，它们都是对称布置的，左右各三。让战友牵制敌兵，柯德换上火箭筒轰炸枪塔炮塔，两弹摧毁一座。由桥梁一侧找楼梯上去，耐心清掉控制室附近的伏兵，这里的敌人比较强悍，杀起来挺费力气的。清除完毕，进入控制室操作里面的电脑终端，取得了桥梁的控制权，也解了第三小组的围。

斯通将军说着陆点遭到敌人炮阵的轰击，帝国军增援车队无法顺利空降，希望柯德的小组解除掉炮阵的威胁。由控制室往前过大桥，在大桥下层的储藏室里拿到炸药，这时斯通将军将炮阵的坐标发送了过来。

跑到顶层桥面轰毁两座炮塔，然后冲进指挥大厅剿杀敌兵，在中央的控制终端上放置炸药，摧毁敌军的炮阵防御系统。这时收到车队队长的请求，要求帮忙解除掉敌人所设的电磁屏障。于是动身返回桥头，在将军的提示下到桥下配电室，用电脑终端解除电力，然后再绕到相邻的房间解除备用电池的能源输出。

车队顺利通过电磁屏障，很快抵达大桥前，柯德接受将军的指令，前往桥头护送车队通过大桥。在桥上出现两批敌兵，这时要机动游击并灵活运用手中的武器。优先轰掉炮塔，然后才是杂兵，注意观察火箭兵的位置，重点清除。车辆受点损伤没有太大关系，只要不被彻底炸坏都能修复过来。在穿越隧道的时候会遭遇两个大型机甲兵，换上火箭筒轰杀。出了隧道到末端位置，这里遭遇最后一批增援敌兵，两侧的炮塔攻击最强，务必尽快炸掉，至少保证一辆车抵达绿洲城市大门才算完成任务。

柯德的小组在绿洲城市里展开巷战，花费整整一周的时间才将敌兵清洗完毕，新马德里星球的人民得到解放。但是战争还远没有结束，猎户军团的舰队撤往银河星系核心之后，肯定还会进行反扑。索伦到底为何来到新马德里？他的意图是什么？谜题尚未解开……



占领大桥后返回桥头接应车队



寻找控制终端断掉电磁屏障的电力输送

SECTION 8

第五关 先锋（Spearhead）



敌人的突击队员比较耐打，不要正面硬拼

在解放了新马德里后，柯德被晋升为少尉，接下来第八装甲兵军团飞往亚特兰斯星球，柯德小组的任务是解除星球的空防系统，使舰队能够安全着陆。柯德握着匕首犹如一道闪电划过天际，坠落在亚特兰斯的土地。

和队友利落地解决掉周围的敌兵，然后朝附近的基地奔去。炸毁门口的枪塔，冲进基地清掉士兵，按着闪电标记找三座加农大炮的发电机。全部摧毁后率领两名手下前往不远处的通讯站，跳到桥下再跑进旁边的屋子，乘电梯上天台找到通讯终端机。上前黑掉它并开始向母舰上载数据，随后的几分钟要保护终端机的安全，期间会有三名敌兵过来袭击。等传完数据便可以在地上配置装备了，在地上放个雷达，再继续守护终端机两分半钟，这时不要离终端机太远，在平台一直等敌人进攻就行了。

倒计时结束，母舰人员开始对敌人的文件进行解密，这时斯通将军说附近的指挥部有辆车要开出来，派柯德小组前去刺杀里面的敌军官员。赶到附近的基地，隧道里有六座火箭炮塔，找到死角将它们全部摧毁。穿出隧道到仓库附近，开枪射杀里面的军官，随后会涌现出来更多的军官，还有四名装甲非常坚固的突击队员。此时不必硬拼，找好掩体来偷袭，慢慢磨掉他们的防护，直至将这片区域肃清完成任务。



评说

失衡的未来战争，不该一个人去战斗

■ 陕西 Oracle

《第八分队》没怎么经过宣传造势就来到了我们面前，它的开发商TimeGate从即时战略游戏起家，开发过《可汗2——战争之王》和《轴心国与同盟国》等比较有名的作品。之后进军FPS界，给FEAR做过一大堆资料片。正是这次经历，让这家公司积累了足够的FPS经验，于是有了现在我们看到的《第八分队》。

如果你完全没有看过之前本作的介绍，在刚进入游戏时多半会得到意外的惊喜。在大部分FPS都在比拼“内涵”玩深沉，不惜以压抑、昏暗作为游戏画面主旋律的今天，这样鲜艳亮丽的画面无疑会让玩家眼前一亮。值得一提的是，本作虽然使用了“虚幻3”引擎，但画面表现是近来最不像“虚幻3”的，反而有一种类似卡通的风格。这让本作看起来玩具味十足，加上本来就很薄弱的剧情，玩家可以很容易投入到激烈的战斗中去。当然，凡事都有利弊，这样的画面风格也使得本作的整体背景无法吸引那些热爱以黑蓝为主色调，并追求战场氛围的太空迷。

将《第八分队》完全划分为单机游戏是不妥的，与丰富多彩的多人模式相比，单人任务就像一个庞大的教学关卡。从官方开始的宣传策略就可以看出本作“重联机，轻单机”的趋向。游戏发售前官方举行过一次面向美国和加拿大的Beta测试，重点就在于多人模式。可惜无论联机模式如何精彩，我们国内的大部分玩家都无福享受，这不能不说是一个遗憾。

所以，还是充满怨念地回到单人部分吧。游戏的地图很大，视野开阔，画面干净，虽然明知是一张贴图，但远眺天际，一颗漂亮的星球还是会让你心旷神怡，宛如自己就身处太空中作战。因为巨大的地图，我们主角有着极强的机动能力，一直按着加速键一段时间后会进入冲刺模式，此时视角转为第三人称，突如其来的疾驰让画面显得非常有魄力。这个设定并非看上去那么华而不实，你能在高速移动中撞死敌人。你也可以借助推进器跳得更高，这样带来更加立体化的战斗（无论从外形还是功能，本作的盔甲都有些像《孤岛危机》的纳米装甲）。敌人的机动能力也超出常人，这让瞄准在运动战中变得不是很容易，于是制作组给我们提供了锁定功能，同时装弹量也较同类游戏有所提升。这一切都为了保证高节奏的战斗不被烦人的小问题打断，当然，实际效果也足够出色。



就第一印象而言，本作足够优秀，制作组想得面面俱到，基本保证了爽快的战斗节奏与操作手感。自定义兵种类型也很吸引人，各种类型的兵种在游戏中各司其职，在一定程度上增加了游戏的耐玩性，可惜在单人模式中用处不是很大。在初期的兴奋逐渐降低之后，本作“一小时神作”的本质开始暴露，由于缺乏一个像样的剧情作为引导，游戏在后期给人的感觉较为重复。尽管游戏提供了各种拉风的载具，但在主角超强的加速能力面前顿时沦为鸡肋。主角毫无个性可言，每次完成任务后空中掉下来一个补给站，仿佛让笔者回到了《战锤40000——战争黎明2》里。是的，从任务到兵种搭配，本作给人的感觉像极了即时战略游戏的FPS版——战场广阔，战斗足够火爆刺激，却没有太多FPS的特色，感觉自己在重复和周围AI一样的事情。这样一个缺乏内容填充的单机模式，显然就是单机模式与多人模式的失衡结果。

SECTION 8 第六关 密码（Cipher）

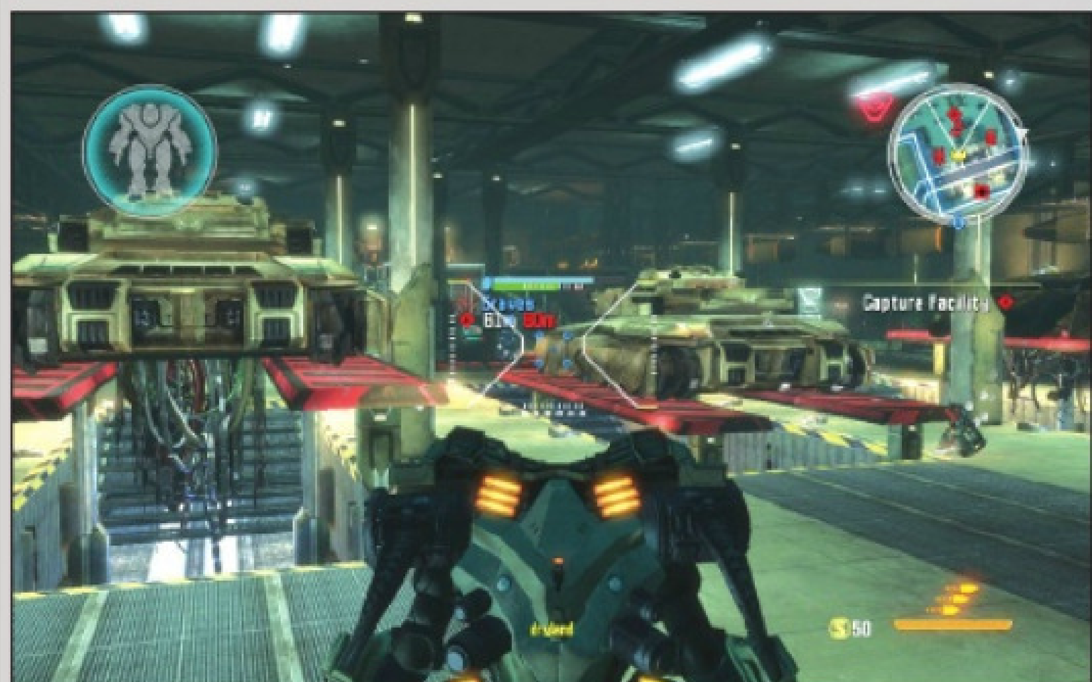
在新马德里星截获的情报显示，亚特兰的一处海岛上有座被称为“泰坦阵列”的卫星通讯发射器，利用它可以传播假情报，将敌军引入圈套。

柯德成功降落到这座风光秀丽的海岛上，不远处便是那个巨大的卫星发射器，首要目标是清除驻守在大桥检查站的敌兵。赶到检查站附近，重点打火箭兵和里端的炮塔，肃清后穿过院落往山坡找补给舱，修复铠甲拿装备。然后沿桥侧的坡道赶往附近的院落，里面有几座圆柱形的建筑，柯德的目标是控制里面控制发电机的电脑终端，身边的敌人随便打打就行了，其他的由队员去牵制消灭。


用终端机调整卫星发射器的方向

黑掉三座电脑终端，成功将这里的电源输送到卫星发射器。接下来要前去手动旋转卫星发射器的方向，转动的地点有高低两个，顶部平台要利用支架斜坡跑上去。调整完毕，接受命令前往通讯站，先在外围的两间屋子里黑掉控制终端，将卫星发射器初始化，然后再到中央的建筑乘电梯上楼，用屋里的电脑向敌舰上传假情报，任务完成。

SECTION 8 第七关 退役（Decommission）


驾驶机甲杀进敌军的军需工厂

通过破译之前获取的情报，得知猎户军团一座军需品制造工厂的位置，如果能够占领这座工厂，就能有效截断敌军的后勤补给。

降落地面后，指挥马修斯占据狙击点，柯德率领剩下的两名队员朝前面的检查站逼近。让队员去牵制院落里的几名敌兵，柯德迅速冲进控制室操作电脑终端，取得检查站的控制权。这时会有大批敌兵增援过来，守在控制室里三分钟，分别阻击两侧攻入的敌兵，后面的小屋是不错的掩体。如果终端被敌人操纵，要立即清掉附近的敌人，操作终端恢复控制。敌人一旦完成操作则失去控制权，任务也随之失败。

成功守住三分钟后，柯德率领战友前往车站，在这里发现敌军的重武器装备，开始搞破坏吧。首先在坦克上放炸药，继续走再炸掉导弹，跳到站台另一边的轨道炸掉三个重装机甲。跑到旁边的货场黑掉一个重装机甲，跳上去跟随队友朝敌人的工厂挺进，沿途收拾杂兵来熟悉机甲的操作，按F键发射火箭。不久马修斯通知，在西南方向有敌人逼近，他们拥有坦克重火力支持。

用机甲轰毁坦克和枪塔，冲进军工厂清掉敌兵，将机甲扔给队友，柯德上前黑掉终端机，守住片刻夺取工厂控制权，任务完成。

SECTION 8 第八关 诱捕行动（Entrapment）

通过军工厂终端机上的信息，确定了猎户军团指挥官索伦的下落，他准备在一小时后撤离这座星球，柯德率领第一小组赶去捉拿索伦。

降落到一座小岛上，得知第三小组的布兰克伯恩已经前去牵制索伦的天钩号。柯德派马修斯侦察天钩号的位置，自己带领余下的人马前往码头。途中遇到几名突击队员，都是菁英级别的士兵，耐心清除，然后进到控制室用终端机解除电源供应。此时得到布兰克伯恩的求助，他的人马在天钩号遭到敌人的牵制，要求柯德前去切断输油管道，阻止索伦逃脱。


索伦驾驶着庞大的机甲登场了

按照地图的标志走，找到输油管道的位置，使用附近的控制台切断输油管线，然后迅速赶往天钩号，两组队员在这里会合，共有三个机甲兵支援。柯德冲进天钩号引出索伦，索伦驾驶一个巨大的红色机甲，非常强悍，在开阔的平原展开一场持久战，上飞下跑，迂回游击，历时十余分钟终于将索伦机甲的护盾击毁。

柯德拔出身上的匕首，灵巧地避开索伦的枪火，纵身一跃将匕首插进机甲的头盔，然后站在机甲的肩头朝下面一顿狂射，机甲毫无声息的颓然倒地。柯德上前抽回匕首，转身离开。

帝国军在亚特兰斯的胜利成为这场战争的转折点，猎户军团狼狈溃散，留下来的船舰、基地以及小股的残兵已难成气候。在经过一段肃清战斗之后，银河星系将迎来难得的和平时光。

乾坤一技

《VR网球2009》发球上网心得

Virtua Tennis 2009

■四川 馒头

在现实网球比赛中，超过115MPH速度的发球就可称作强力发球。通过强力发球压制对手，然后在网前寻找机会得分的打法就是发球上网。在《VR网球2009》中，发球上网被定义为“Chip and Charge”，即接发球后迅速上网。由于本作大幅强化了电脑对来球的控制能力，在面对高难度电脑时，强力发球很少有用。



《VR网球2009》中主要有两种发球，分别是“Top Spin”和“Slice”。前者速度快，但是球在落地弹起后呈直线飞行，对方只要站好位就很容易回击。后者速度慢，但球在落地弹起后会带弧线飞行，第二落点比较难判断。



如果不想让对手大力回球，可以按住↓键+Lob键（时间不要超过半秒）后松开。这种类似放小球的发球能够迫使电脑上网，从而放弃强力回击。但遇到速度特别快或者发球上网型选手时，最好不要使用，因为前者会很快到位并回击，而后者无异于送分。



多变的发球可以让对手一开始就处于劣势，但面对高难度电脑时，发球再出色也没用，这就轮到“Chip and Charge”出场了。“Chip and Charge”是职业发球上网选手在接发球时最常用的方法，目的是让自己能以最快的速度到达网前，从而避免在底线拉锯造成的劣势。“Chip”是切削的意思，也就意味着在这一步最佳选择是削球。高难度电脑每一次都会蓄满力发球，玩家接发球时会显得很困难。想要在第一拍不处于劣势，需要掌握以下三点：

1.站位：对方发球时，以底线为基准向后退两步至三步，再向球场中心稍微移动一点（不超过一步）即可（图1）。电脑基本都会采用强力上旋发球。球速快且落点深，球落地弹起飞过底线后一段距离才达到最高点，这个站位能够让你移动最少的身位回球。

2.预判：如果你能够判断出对方发球的落点，那么在对方将球发出后的一瞬间，将你的球员向球的落点方向移动，直到球员的控制区和球的轨迹重合，这样你的球员就处于回球的最佳位置了（图2）。提前预判能避免飞身救球，减少回球失误。

3.角度：一般情况下沿边线回球，除非电脑提前向边线跑，再回对角球。站好位置按下回击键的同时，加上方向即可（图3）。

“Chip”完了，下一步就是“Charge”（上网）。和高难度电脑过招不推荐“Chip”后立刻“Charge”，因为电脑反击的可能很大。在《VR网球2009》中，穿越球的威力虽然有所减弱，但仍旧有效，况且电脑还会使用Lob，玩家所要做的是在防守的同时用大角度的削球和上旋球来调动对手，在每次“Charge”时尽量走上1/4的距离。防守的时候，如果不能保证上网后位置最好就要立刻退回底线，再寻找机会上网。冒失上网很有可能被对方利用吊球或穿越球得分。P

三款游戏致富小技巧

■北京 奥杰

一、《霸王II》（Overlord II）

打败Everlight Temple的蜘蛛头目，乘升降机出来。等到通往这个区域的Netherworld Gate开启之后，返回寺庙，打开楼梯顶层的密室，从宝箱中可以拿到1000左右的金子。尝试着从Nordburg Town gate 3出去，重置寺庙地区的地图，同时可以洗劫一下Tower Gate附近的宝箱。而后，在两个地区来回切换，重复相同的过程，可以轻松获取大量金子。不过，前提是必须控制整个城镇，也就是说奴役全部村民，否则获得的金子数量将减少。

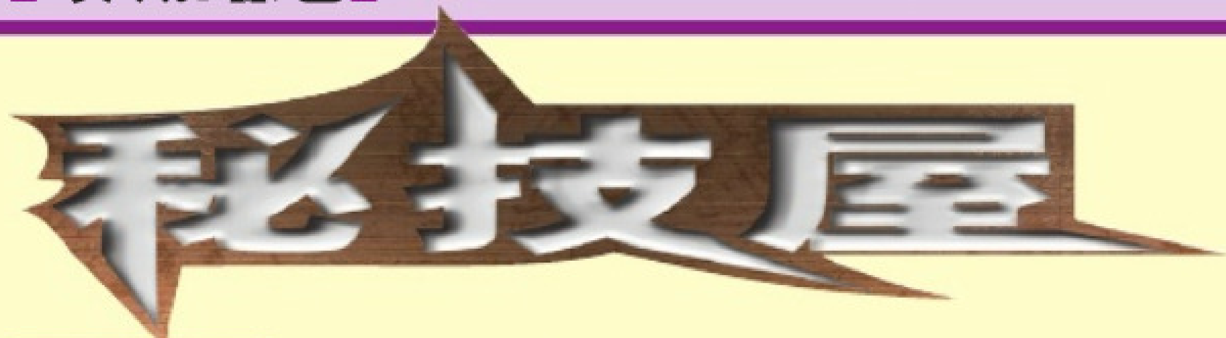
二、《崛起》（Risen）

遇到Rhobar之后，得知他用杂草来酿造啤酒，并且以10份/70金的价格收购杂草。先卖10份杂草给Rhobar，拿到金子，然后揍他一顿，但是不要打死他。夺回卖出的杂草，再卖给Rhobar。这个买卖可以一直做下去，直到赚到（或者说是抢到）足够多的金钱。

三、《极品飞车——变速》（Need for Speed：Shift）

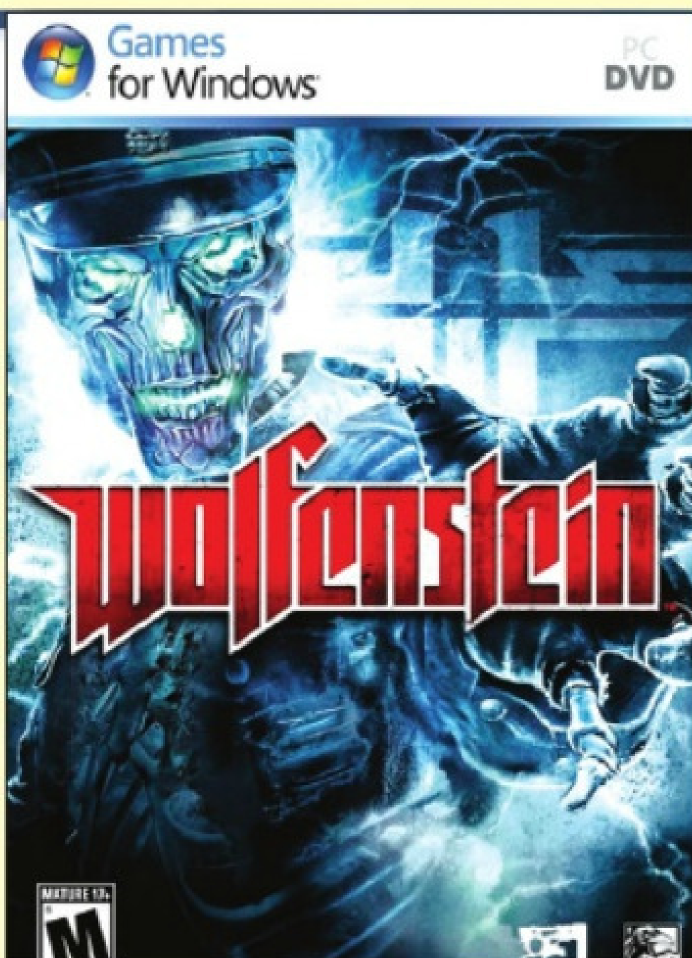
在Quick Race模式下选择Drift（漂移）模式，0个对手，15圈（Lap），以及.22 Mile Oval Track赛道；或者在Quick Race模式下选择Race（竞赛）模式，15个对手，20圈，以及Hazyview Eight赛道。在上述这两种设定下，比赛非常简单，可轻松获得赛手点数和金钱。P





秘技

德军总部



距上一集FPS作品《重返德军总部》8年之后，id Software终于制作出了最新一代《德军总部》，玩家继续扮演盟军超级战士，与纳粹恶魔展开激战。当以任何难度通关一次以后，在游戏主菜单的游戏选项中都会出现作弊菜单，开启其中选项就可以获得相应的秘技功能。其中第一项是让所有敌人都变成南瓜头，第二项是解锁所有武器，第三项是解锁所有能力，第四项是得到钱。如果尚未通关游戏，也可以通过修改配置文件的方法来开启作弊菜单，方法是找到wolf.cfg这个文件，将其复制一份并改名为autoexec.cfg，然后使用文本编辑工具在该文件中添加以下两行指令：

seta g_showCheatMenuMsg "1"
seta g_gameFinished "1"

保存后进入游戏就可以见到作弊菜单了。

除上述几个秘技外，还可以通过在游戏中开启控制台窗口的方法获得更多的秘技功能。可在wolf.exe的桌面快捷方式上添加以下参数：

+set com_allowConsole "1"

或者在游戏安装目录下的\SP\Base路径下创建文件Autoexec.cfg，并使用文本编辑工具在该文件中添加以下指令后保存。

set com_allowConsole "1"

而后进入游戏，按住左Alt键和右Alt键，然后按下~键就可以打开游戏控制台窗口（再次按下~键可关闭控制台窗口），输入以下指令获得相应的秘技功能：

momoney：得到更多的金钱
notarget：对敌人隐形
noclip：穿墙模式
god：无敌模式
giveAllIntel：得到所有情报
givePowers：得到能量
giveGold数字：得到指定数量的钱
giveALLPowerUpgrades：所有能量升级
giveObjectives：解锁目标
giveAchievement：解锁成就
give ammo_shroud：得到Shroud弹药
give ammo_tesla：得到Tesla弹药
give ammo_panzer：得到Panzer弹药
give ammo_mauser：得到Mauser弹药
give ammo_mp43：得到MP43弹药
give ammo_mdl24：得到MDL24弹药
give ammo_particle_cannon：得到粒子炮弹药
give ammo_mp40：得到MP40弹药
give ammo_default：得到当前武器的弹药
give ammocomponent：得到所有武器的弹药
seta pm_runspeed 数字：设置Blazkowicz的奔跑速度
seta g_infiniteStamina 0或1：无限奔跑耐力
seta pm_jumpheight 数字：设置Blazkowicz的垂直跳跃高度（默认为50）
g_noviewbob 0或1：切换主角跑动时的晃动效果，设定为1时不晃，对容易头晕的玩家很有帮助
spawn 名字：制造指定的物品或人物

物品名可以是以下之一：

ammo_flame、ammo_lf44
ammo_mauser、ammo_mdl24
ammo_mp40、ammo_mp43
ammo_particle_cannon
ammo_shroud、ammo_tesla
ammo_panzer、weapon_lf44
weapon_mp40、weapon_mp43
weapon_flammenwerfer
weapon_grenade
weapon_mauser98
weapon_panzerschreck
weapon_plasma_cannon

人物名可以是以下之一：

allies_kreisau_erik
allies_kreisau_soldier_01
enemies_elite_guard
enemies_elite_guard_02
enemies_ak_flame_trooper
enemies_despoiled_green
enemies_ak_heavy_trooper
enemies_despoiled_red
enemies_ak_rocket_trooper
enemies_scribe
enemies_sniffer
enemies_wehrmacht_officer
enemies_wehrmacht_sniper
enemies_wehrmacht_infantry
enemies_wehrmacht_infantry_mp40
enemies_altered
enemies_ak_assassin
enemies_SS_officer
enemies_SS_sentry

注意，如果制造了当前关卡不应该出现的人物，则有可能会导致游戏系统崩溃。

另外，也可以对上述秘技指令指定快捷键，方法是：先要找到游戏配置文件wolf.cfg。对于Vista或Windows 7用户来说，这个文件在“C:\Users\用户名\AppData\Local\id Software\WolfSP\base”下面；对于Windows XP系统的用户，则是在“Documents and Settings\用户名\Local Settings\Application Data\id Software\WolfSP\base”下（注意base目录是隐藏文件夹）。可使用文本编辑工具修改wolf.cfg的内容，也可以将wolf.cfg复制一份，改名为autoexec.cfg并修改此文件，两种方式所修改的内容是相同的，就是在被修改的配置文件中添加以下指令行：

seta g_cheatsAreOn "1"
bind 按键1 "秘技指令"
bind 按键2 "秘技指令"
……

第一行指令的作用是开启作弊模式，从第二行开始就可以给每一条秘技指定一个快捷键，注意不要与游戏中已经被使用的按键重复。例如：

bind g "giveGold2000"
bind o "god"

这样保存后（要将wolf.cfg改为只读属性），在游戏中按下G键就可以得到2000金钱，按下O键就可以进入无敌模式。

林晓：WoW牵动着无数颗心房。它的世界在时空的另一端，绝对的真实存在，不容置疑。许许多多人守在电脑前，等待着WoW的世界敞开大门，他们便将为了荣誉、忠诚、爱情、友谊以及其他的高尚理由留在那个世界中，摒弃我们这些徘徊在WoW外的俗人。

因此，我认为WoW是人类最好的网络游戏。没有之一。

战友——大地烈风

——献给玛迦莎·恐怖图腾

■四川 迟卉

一 葬礼

凛冽干燥的风从北面的贫瘠之地吹来，带着沙土、绿洲和血的气息，这一小支牛头人队伍稀稀落落，溃不成军，相互扶持着艰难地向南行走。玛迦莎回头望去，昔日强大的恐怖图腾氏族，如今只剩下这些老弱病残。他们先是被半人马军队逐出了世世代代居住的绿洲，接着又被野猪人一口气赶到了陶拉祖营地以南。

再往南，就是加拉克半人马占据绝对优势的千针石林。

玛迦莎作了一个手势，示意族人们停下脚步，她望着疲惫不堪的族人们，他们带着辎重财产，拖着驯养的山猪，带着沉重的皮毛和装饰品……还拖着那些战死的族人的尸体。

这些尸体中就有恐怖图腾氏族的酋长——她的丈夫。

恐怖图腾的族人们都停下了脚步，迷惑地望着这名女性长老，而玛迦莎表情漠然，示意他们将所有战死者的尸体都集中在一起。按照牛头人的风俗，尸体应当用亚麻布细细包裹，薰香，置于木制的灵架上度过7个白天和6个夜晚，在最后一个夜晚火葬，骨灰归于大地。

到了眼下这个境地，才晓得那些仪式是多么奢侈。

玛迦莎的嘴角溢出一个凄凉的笑容，在她的指挥下，那些尸体被一具一具排好，有一些包裹了，但是更多的只是草草扎在毛皮里。于是她走向那些笨重推车上的辎重细软，指点着那些丝绸和毛料，“拿下来，把尸体裹好，今夜我们要举行火葬仪式。”

“可是长老，我们没有木柴……”一名年轻的祭司试图提出反对意见。

“我们有。”玛迦莎冷漠地点点头，“先去把尸体裹好。要严格按照仪式规则，尽快完成。”

当最后一具尸体也包裹停当，月亮已经悄然爬到了剃刀高地的山顶，透过巨大的荆棘，将那些忙碌的祭司和平民的毛发都点染了一层淡淡的银色。

玛迦莎包裹好丈夫的尸体，认真地打好最后一个结，然后站起身来，高举双手。

“流淌着恐怖图腾之血的舒哈鲁们！”她高声说。每一个垂头丧气的牛头人都惊讶地抬起头来看着这名女祭司，她的声音响亮而坚定，仿佛可以带来希望。然而她的下一句话却仿佛大椎一样砸进他们的心里。

“我们失败了。”她平静地说出这个没有人肯承认的事实，“我们的酋长战死，我们的家园被焚烧，我们的孩子被挑在半人马劫掠者的刀剑之上，我们——过去曾无比强大的恐怖图腾氏族，如今却要被野猪人赶得向南逃跑。”

回应她的只有沉默和啜泣。

“但是我们活着！”玛迦莎的声调渐渐高了起来，“我们背井离乡，我们失去亲人，但是我们仍然活着！听我说，如今我们没有别的去处，只能向南，我们将穿越加拉克半人马的领地，我们将踏入千针石林，在那里有一座叫做黑云峰的高山，恐怖图腾氏族将拥有那里，并在那里重新崛起！

“但是首先，我们要战斗，我们要活下去。打开你们的包裹，拿出你们除了武器、粮食和草药之外，所有无用的东西。把你们沉重的财产搬下你们的车子。把你们身上的装饰品和多余的华美衣衫都脱掉。因为这些东西我们过去曾经拥有，将来也会拥有，但是眼下我们的当务之急，是战斗、是活下去。把它们放在这里，把它们点燃，把这些东西作为我们献给我们死者和先祖的薪柴和祭品，我们将告别故乡和过去，让我们在灵魂和火光的照耀下向前！”

说着，她率先打开自己的行李包，将那些皮毛丝绸的衣物统统丢在地上，点燃。

沉默的氏族里掠过一丝骚动，仿佛叹息，一些战士走上前来，将自己本就不多的随身物品丢进火焰，然后是那些祭司、平民……

一具具尸体被放入火焰，萨满祭司们唤来了风和火焰的精灵，熊熊烈火冲天而起，低沉的葬歌响起，和着火焰哔哔剥剥的爆裂声，仿佛大地的嗡鸣。

以天空和风的名义
以火焰的名义
以流水的名义
我们何其有幸
拥有大地母亲的孩子
并与之同行
如今旅途将尽
旅途将尽
我们感谢身后的每一寸道路
并将他归还到
大地母亲的怀抱之中。

当葬礼结束，玛迦莎转过身去，带领着族人们轻装

前行，她没有回头，在他们身后，火焰仍旧在柴堆上跳跃，烈风呼啸，若歌、若哭。

二 前尘

数年前，贫瘠之地，绿洲附近的一处洞穴里。

“啐，甜水绿洲的烟草越来越涩了。”玛迦莎·恐怖图腾不满地将半张烟叶丢进嘴里，嚼得咯吱咯吱响，“你是打算等你老子来救你，还是等晚上找个机会溜出去？”

“我父亲不太可能来救我……”凯恩·血蹄挠了挠头，“因为他根本不知道我出来侦察半人马动向这个事儿。”

“啊呸！”玛迦莎一口将烟叶渣滓吐在地上，“先祖在上，有些时候我真不知道你这个家伙是真傻还是假傻，你打着血蹄氏族旗号走进恐怖图腾营地要求和谈时候的那些聪明劲儿都被山狗吃了？”

凯恩摊开手，“你看，我总不能和这些半人马谈吧。”

“没准儿。”玛迦莎讽刺地说，“你可是这些年来，唯一一个让恐怖图腾氏族和其他舒哈鲁氏族结盟的使节呢。”

“那也得我会说那些半人马的话才行啊。”

“唔。”

山洞里出现了短暂的沉默，玛迦莎又塞了一张烟叶子在嘴里面，嚼了一会儿之后，她突然说，“我以前的名字，叫玛迦莎·烈风。”

“啊？烈风氏族？那个……”

“那个被半人马灭了的氏族。”年轻的牛头人女祭司面无表情地说下去，“当时，我们的酋长也想和恐怖图腾结盟——哪怕是臣服于他们向他们求助也好——但是他们毫不犹豫就回绝了。加拉克半人马杀光了我们，只剩下很少一些孩子——我看到恐怖图腾氏族的军队从我们氏族的村庄废墟上冲过去，连头都没有回。”

“后来呢？”

“后来我就加入了恐怖图腾氏族。改了姓氏，当了萨满祭司。”

“为什么？”

“因为我想嫁给他们的酋长。”

多年之后，凯恩·血蹄仍旧记得那个晚上，在苍白清冷的月色之下，和他并肩作战的女祭司，用仿佛事不关己的语气讲着她惊人的计划。

“我们舒哈鲁的各个氏族，分散、弱小、各自作战已经太多年了。如果能够把所有的舒哈鲁都统一到一个旗帜之下，我们就能够抵御半人马和野猪人，也能够为我 们的后代争取一片更加安宁的土地。”

“分散是因为我们的族人 缺乏危机感。”

“半人马已经步步进逼 了。”玛迦莎淡淡地说，“很快大家都会意识到只有合作才能生存。”

“但是我们 的天性使我们不善战斗，我们除了狩猎和鱼牧，几乎是与世无争。”

“好的猎手 可以变成好的战士。凯恩，你和你的氏族应该可以和更多的小氏族结 盟，如果可以，血蹄氏族也许能够变成舒哈鲁各个氏族坚实的大地。”

“那么恐怖 图腾氏族呢？”

“我会得到 它。”玛迦莎平淡地回答，“我将尽我的一切能力来得到恐怖图腾氏族，我将在 我的氏族里训练舒哈鲁最勇猛顽强的战士和最虔诚的祭司——如果你的氏族是舒 哈鲁的大地，我的氏族就是鞭策他们前行的烈风。”



三 结盟

多年之后，贫瘠之地，十字路口。

新落成的木屋还散发着清漆的气味，猎猎的旗帜就已经飘扬在大厅的上空，绝大多数都是牛头人各个氏族的旗帜，但是最大的一面，则是血红的新部落战旗。凯恩迎接着各个氏族的长老或者酋长，而他绿色皮肤的新朋友则耐心地等待，彬彬有礼地尝试着和那些长老交谈。

大大小小的氏族总共来了二十几个，长老们彻夜讨论，饶有兴趣地和萨尔交谈，也和他带来的那些兽人交谈。最终所有人达成了一致，并立下盟约。

夜风中传来阵阵有力的鼓声，铿锵、浑厚，仿佛先祖之拳敲击灵魂。长老们惊讶地站起身来，和旗帜一样，每一个舒哈鲁氏族都有自己独特的鼓声，而那个声音，是多年不曾听到的恐怖图腾氏族之鼓。

传说他们早在二十几年前已被半人马从贫瘠之地驱逐到了南方加拉克半人马的土地上，并灭亡在荒凉的千针石林……



然而那有力的鼓点越来越近，越来越近，绝非从遥远过去和大地深处走出来的幽灵，凯恩释然一笑，掀开大厅的门帘，走出来举目望去，远方星星点点的火光蜿蜒，声势浩大、数目惊人。那是一队舒哈鲁战士，他们身披精良的铠甲、握着铿亮的战斧，而祭司们手持图腾和法杖，身上也披着细密锁甲，看上去个个眼神锐利、身经百战。一名女性长老走在队伍的最前列，她来到凯恩面前，摘下精致的链甲头盔，露出一张苍老然而熟悉的脸。

“恐怖图腾之长，玛迦莎·恐怖图腾向凯恩·血蹄大酋长致意。我不打算和兽人结盟。”玛迦莎·恐怖图腾开门见山地说。

她的话在长老中间引起了一阵骚动，有两个氏族的长老立刻开始质疑她的来意和忠诚。

“你们没有明白我的意思。”玛迦莎轻轻摆手，“恐怖图腾氏族愿意听从长老会的安排，也愿意接受长老会和大酋长的命令去作战。但是我们不打算加入新部落，不打算和他们结盟，更不打算听从‘新部落名义之下的命令’。我们是舒哈鲁的恐怖图腾氏族，并且只是如此。”

沉默。

萨尔审视着这名女性长老，而她毫不示弱地回望着他。

“如果……”萨尔若有所思地说道，“如果新部落需要你们派出兵力，而长老会则以长老会的名义要求贵氏族出兵的话，你会出兵吗？”

“会的。”玛迦莎回答。

“好吧……我对此……没有什么意见。”萨尔露出一个笑容。

玛迦莎轻轻点头，走到凯恩·血蹄面前，递上一卷皮卷，“这是恐怖图腾氏族为大酋长带来的礼物。”她说着，低头行礼，然后转身走出帐篷。

凯恩展开皮卷——里面是一副风格简约清晰的草图，画着黑云峰和用索桥联结的四座高山，建筑都在山顶，通过升降机和索桥彼此联结。下面有一行小字。

居高、临下、易守、难攻。

又及：为感谢血蹄氏族当年秘密送到黑云峰的士兵和援助物资，恐怖图腾氏族听凭大酋长差遣。

当数年后凯恩率领舒哈鲁的各个氏族定居莫高雷和雷霆崖的时候，他一直随身带着玛迦莎为他画的草图。而玛迦莎在率领恐怖图腾氏族军队支援新部落战斗之后，再一次拒绝了萨尔邀请她的氏族加入新部落的邀请，转而回头将自己氏族的势力扩展到了菲拉斯的沃土上。

四 铁

“我们需要铁，酋长，我们需要铁！”莫萨恩，雷霆崖最好的铁匠大声向着凯恩抱怨，“我们即将把战士派往瘟疫之地，可是我们却没有足够的铁为他们打造武器？”

“我会想办法的。”凯恩皱起眉头。

是夜，血蹄村一片静谧，篝火旁，凯恩和玛迦莎促膝长谈。

“这一次你拒绝派出军队，萨尔对此很不满意。”凯恩温和地指出，“他认为在我们受到天灾全面攻击的状况下，我们应该全力迎战。”

“他可以拿休战条约来对付灰谷的精灵，但是我们却仍然需要力量来对付那些半人马和野猪人。”玛迦莎平静地指出，“凯恩，我们不能也不可以把绝大部分军力都投入到和我们相隔整整一片海洋的土地上。更何况被遗忘者们指出：在瘟疫之地，绝大多数时候需要的是老兵和经验丰富的战士，我们正在把最好的战士送到那里去——但是不能不给自己留一点资本。”

“你和被遗忘者来往甚密。”

“我知道萨尔不喜欢他们，但是我们需要他们，他们的知识、力量和其他。被遗忘者拥有一些我们没有的东西，值得我们用信任去交换。”玛迦莎露出一个微笑，“这一次的天灾入侵事件，被遗忘者帮了我们很大的忙。”

“还是说一下战争的事情吧，玛迦莎。”

“恐怖图腾会为你们压制住千针石林和凄凉之地的半人马。”玛迦莎点点头，“我们只做这些。”

“我们需要铁，玛迦莎，大量的铁。”

女祭司的表情没有任何变化，“大量是多少？”

当一车车铁矿、铁锭拉上雷霆崖的时候，铁匠莫萨恩几乎乐得合不拢嘴，他掂量着那些矿石，端详那些熔炼好的铁

锭——当他看到后面打有“恐怖图腾”的印记时，他的笑容凝固了。

“这些是……恐怖图腾的铁？那些……那些恶棍给我们提供了铁？”

“这些是来自我们的舒哈鲁兄弟氏族恐怖图腾的铁。”凯恩温和地纠正这位铁匠大师，“他们所有的铁，甚至包括他们喝汤的大锅，都融成了铁锭，用来支援我们。”

“哦，祖先啊……”莫萨恩懊恼地摸着自己的角，“几天前我刚刚拒绝了一批恐怖图腾的武器打造订单……也许我应该向他们道歉……”

五 血

这原本应该是恐怖图腾氏族定居黑云峰之后的第三次大迁居。

之前的两次迁居，使得这个氏族的两处分支在菲拉斯和石爪峰的沃土上顺利扎根下来，俨然已经成为仅次于莫高雷的牛头人势力，而这一次，玛迦莎和氏族里的其他长老商议之后，决定挺进尘泥沼泽，在南北各建筑一个村落。

玛迦莎的这一趟旅程本意是前来庆贺这两个村落的建立，并为他们带来更多的物资。她确信自己将在这里快乐而自豪地度过一段时光，和新一代的恐怖图腾氏族的年轻成员一起，欢庆氏族的壮大。

庆贺变成了葬礼，欢乐变成了愤怒和悲戚。

玛迦莎静静站在空荡的村落中间，被烧塌的棚屋下面还压着一具尸体，扭曲的残骸、被折断的角、被烧焦的尸体和散乱的物品——死寂笼罩着整个村落，沼泽上吹来腐臭的风。

一声细微的呻吟传来，她提起裙裾大步跑过去，一名战士从泥泞中挣扎起来，又跌倒。玛迦莎跪在他面前，大声念诵着治疗咒文。

“是什么人干的？”一名祭司低声问。

“人类……”重伤的恐怖图腾战士迟疑了片刻，“和……兽人。”

玛迦莎听到自己的嗓子里发出咯咯的声音，她努力控制着自己，长长地呼吸——呼吸——直到近乎沸腾的思绪冷静下来。

“把受伤的人带回去，死者火葬了吧。”她低声说。

尾声 烈风

“我已经向萨尔提出了抗议。”凯恩回答。

“你知道那没有用。”玛迦莎在篝火前踱步，“我们的势力过大了，这让那个兽人不安。”

“你们被他们抓到了把柄。”凯恩摊开手，“你知道……”

“有些事情也许是我们活该。”玛迦莎跪在火边，恼火地塞了两根柴火进去，“我派去石爪峰的那些兔崽子烧了阿帕拉耶村，他们活该被兽人干掉，但是我们在菲拉斯营地的族人干了什么？什么也没干！那些兽人派了整整一个中队去偷营！还有这一次，凭什么？几把没刻字的来自莫萨恩的武器？萨尔不喜欢有在他控制之外的牛头人势力，就这么简单！”

“玛迦莎，有些事情不应该乱说。”

“算了，”玛迦莎挥挥手，“不说这个了，远征队的事情如何了？”

“已经出发了，我把恐怖图腾的人混编到不同队伍里，你带来的60名都编了进去。”

“那就好。”女祭司咧嘴一笑，“新的天地……谢谢你，凯恩。”她站起身来，打算离开。

“等等，玛迦莎，尘泥沼泽的事情怎么办？”

女祭司停下了脚步，她转过身来，望着凯恩，“这件事情，我会自己处理，用恐怖图腾的方式。”

“玛迦莎！”

“凯恩，凯恩……”玛迦莎摇了摇头，“这事儿和你无关，你也不必为此感到愧疚，我们曾经是战友，将来也仍然会并肩作战……但是当我们离开战场的时候，我们的路有时候是不同的。”

“唉……明天我让莫萨恩多打一批武器给你们送去。”

“谢了……记得这次让他别打私人印记……”

她笑了笑，转身走出帐篷，凯恩送她到升降梯旁，千亿颗星星在夜幕中笼罩着莫高雷，烈风呼啸，漫卷向四面八方。

（全文完）

读者来信

一个有10年“软龄”读者的故事

■海南 freestyle_hy

在这10年里，我经历了初中，高中，直到大学，从一个叛逆的孩子慢慢的成长为一个懂事的青年，周围的环境随着时间的推移不断的变化着，而不变的是我对大软的一份感情。家附近的报亭，学校门口的书店，大街小巷的书报摊，每一处都留下了我的脚印。大软的进步大家有目共睹，我也通过大软学到了很多很多的东西，使自己更加充实。

我与大软的第一次邂逅很偶然，那时家里没有电脑，网吧要4～5元一小时，并且不普及，所以就算玩游戏的话一般都是去玩街机和PS。有一天从报纸上看到一个广告，好像是2000年第一期的《大众软件》有赠品（现在回想起来应该是一个网络游戏的CD-Key什么的吧），当然，我那时哪知道CD-Key是什么啊，自以为是和游戏有关的玩具之类的，所以就让我爸去给我买了一本，还特别叮嘱看看有没有什么赠品。拿到杂志后，翻了个遍，什么都没有，觉得有一种上当受骗的感觉，后来在最后一页发现一串英文字母，也不知道是干什么的，但杂志中关于游戏的部分吸引了我的眼球，慢慢的开始关注起来，接下来连续买了几期，当然，全是冲游戏去的。

我买大软的习惯，也就是从那时候慢慢培养起来的。当时还有《大众软件CD》(水晶宝盒)，20元，可是自己的零用钱全去打游戏机了，我就骗我爸说水晶宝盒里送的光盘在电脑上可以用，对学习有帮助，他们又不懂电脑，反正觉得对学习有帮助的就都买了，现在想想，这确实是个善意的谎言啊。

小学毕业后，我有了一台电脑，这样看杂志游戏部分的同时，我也时不时的会关注一下杂志前面的应用部分，虽然有很多东西都看不懂，但随着大软一本一本的增多，我对电脑也慢慢熟悉起来。

初中微机课上，当同学们还在学Word时，我已经在问老师显卡中N卡和A卡到底哪个好；当同学们还在学Excel时，我已经能够通过修改注册表使电脑变得“与众不同”一些……我并不是要吹嘘自己多牛，我只是通过大软学到了很多课本上没有的东西，可以帮别人解决一些电脑中出现的小问题。而这些知识，都是大软带给我的。

年复一年，日复一日，我的电脑知识和家里大软的数量呈正比增长。初中毕业后，家里换了台电脑，这次是我自己去配的，显卡是FX5700U，当时跑3D得分13 000多，我为此还津津乐道了好一阵，嘿嘿。大软带给我娱乐的同时，真的让我受益匪浅！

高中时期，慢慢参与大软的各种活动，还给大软投过两次稿，没想到都被刊登了，看到自己心爱的杂志上出现自己的文章，心里别提有多爽了！

现在的我在大学里所学的专业也是和计算机有关，网络技术。无论做什么事，兴趣是第一位，你喜欢它，才会做好它。虽然也有枯燥的时候，但这是我喜欢的东西，无论有什么困难我都可以去克服。

大软对我来说，已经成为了生活中不可或缺的一部分，我想一定有人和我有同样的感受，当一件事成为一种习惯，是很难再去改变的，就像我每个月的中旬和月底都会不由自主的去书报亭。10年了，对我而言，买大软就像吃饭睡觉一样，都是必不可少的事。

当然，人无完人，虽然大软已经取得了不错的成绩，但我在此也提出两条小小的建议。

祝福的话我也不会说，就来点实在的吧：100期，200期，300期，我经历了；500期，1000期，10 000期，我期待着！

林晓：我也期待着，与你和许许多多软粉们一起，迎接大软的500期，1000期……

DR留言板

林晓：《植物大战僵尸》在办公室里流行了一阵之后，又让位于WoW这等老作品了。“喜新厌旧”的“不良风气”终究不能占据主流。呵呵。不过，Cross怪蜀黍不会就此放弃推荐另类游戏的兴趣。他的最新推荐是《机械迷城》，一款捷克制作的自带攻略的单机游戏，关卡设计和画面都很独特。

湖北 张健

大软越发成熟了。这令我们这些铁杆粉丝无比欣慰。最近推出的“优游网书”很不错。大软，相信你一定会成为电脑应用类杂志的风向标！

湖北 舒科

大软栏目众多，好友见大软就狂翻，先看“游戏剧场”。正所谓萝卜青菜各有所爱，我的最爱就是“新品初评”了，那可是可“欲”不可求，看着看着，口水就流了一地，和别人侃起来也有话说呀。“新品初评”对产品的价格、实用性、性价比都做了比较清楚的介绍，就是篇幅太少了，希望多一些文章。

林晓：两个湖北热心读者的回函卡放在了一起，所以不要说我偏心把他们的留言登了出来，这只是个巧合……我们在努力，一直在努力，要做好栏目，做一个好的风向标，不怕七八级狂风！

林晓：活动推出后，读者积极参加，我的信箱差点又爆掉，幸亏我每天下载信件清空信箱……好了，快看看答案是什么，又是哪些答题正确的人抽中了可爱的奖品。

《剑侠情缘网络版叁》公测问答活动



问题1：《剑侠情缘网络版叁》一共有多少个门派，分别是什么？
答案：《剑网3》一共5个门派。分别是天策、纯阳、七秀、少林、万花。

问题2：《剑侠情缘网络版叁》切换内功后需等待多久才可以再次切换内功？
答案：15分钟。

问题3：《剑侠情缘网络版叁》是由金山公司的哪个工作室出品的？
答案：西山居

奖品为金山公司提供的大兔子抱枕。



这就是问答活动的奖品

获奖者

江苏 章　华　　浙江 林 超　　江西 白 健
四川 杨金昆　　湖北 黄 葵





《魔兽世界》地图竞猜活动获奖名单

从10月上杂志开始，《优游网书》的封底都有一个地图竞猜活动。你参加了吗？注意，答案中的大地图名和小地区名必须都有，缺一不可。答案请一定要写上你的通讯地址和联络方式，以便一旦你中奖了我们给你邮寄奖品。

奖品为一包（15张）《魔兽世界》集换式卡牌。

10月上地图　答案 提瑞斯法林地的血色修道院，又叫耳语花园

获奖者

山东　谢春阳　　广东　庄尚重　　北京　王 诏
安徽　汪　睿　　山东　贾鹏琛

10月下地图　答案 燃烧平原的风暴祭坛

获奖者

广东　黄华俊　　甘肃　赵进元　　贵州　车英姿
福建　肖振家　　广东　熊　昆

快评

想不到输入法后面会有那么多的故事，本期的专栏真让我大开眼界，虽然如作者所言，这是一段“落满尘土的陌生的往事”，但若没有这段往事，就没有我们自己的中文输入法，也就没有了中国电脑乃至互联网产业的大发展。现在想想，当年的中文输入法研发历史，怎样高度评价都不为过啊。还有《桌面上的天文馆——几款天文软件的网络应用指南》，我这门外汉看了后也去兴致勃勃下载了一个软件，操纵起来挺有意思的。这期杂志的知识性挺强的，读下来收获不小呢。**（甘肃 史光）**

林晓：大软就是知识性杂志……一贯的，虽然现在知识没有八卦更受人欢迎，但你能想象将大软办成一本八卦娱乐杂志吗？希望每期大软，都能如这期样让你有收获。2009年11月下的这期《大众软件》你感觉如何呢？欢迎大家对杂志进行评论，并将阅读的第一感受通过E-mail至linxiao@popsoft.com.cn告诉我。精彩的评论将被刊登在杂志上，还可得到精美的礼物。本期的快评礼物是游戏周边玩具。



林晓：一石激起千层浪。大软10月下“硬件评析”栏目中的一篇《没有电脑就没有游戏机——深入探讨显卡技术与全平台游戏开发》的文章，引来软盘中PC支持者和游戏机粉丝的一场辩论。究竟游戏机和PC哪个平台上跑游戏更优质一些，各人有各人的道理，不过，听听对方阵营的说法，对加强游戏机与PC的认识，还是有益无害的。只是，辩论归辩论，态度上还是注意一点礼貌。



软粉 bagua520

10月下那篇对比PC和TV主机硬件性能的文章，该作者应该是彻头彻尾的偏激PC游戏党，似乎在其眼中PC已经完全被神话，TV游戏机全是电子垃圾。硬是甩出一些规格数据以学术界的嘴脸来抨击TV游戏机性能的低下，硬件的落后，然后反复莫须有的引用所谓游戏界名人言论来作为有力证明，字里行间，TV主机就成了游戏发展的垫脚石，俨然忘了到底谁才是电子游戏界的主流平台……现在电脑配置是强悍，没有错，再强悍你能玩到什么？网络游戏，无尽的欧美枪车球？居然能够堂而皇之拿PC这样的多功能平台来喷TV游戏这样的专业娱乐平台，不是幼稚是什么？

软粉 TopCoder_wfz

文章还是有意义的，因为至今我仍遇到很多人是冲着画面买游戏机的，他们并不知道游戏机刚上市时往往性能与顶级PC相当，过两三年就比不过主流PC了。

作者可能是在一些游戏机论坛的脑残评论看多了，心中气愤，言辞激进了些，毕竟作者“神化”PC的程度与个别主机玩家神化游戏机的程度比起来是小巫见大巫。

现在跨平台的游戏越来越多，PC与游戏机的游戏重叠部分也越来越大。PC多个RTS+网游，游戏机多个日式RPG。除非是日式RPG爱好者，否则现在买游戏机确实性价比不如一块主流显卡（假设已经有一台性能不是太落伍的pc），游戏机现在更适合作为PC的补充与延伸。

软粉 wildwindfan

作者我还是挺欣赏的，因为人家是客观的数据对比给我们看的，而不是主观地拿某某游戏跟我们说比起来什么什么怎么样，目的我不好代表，但起码我觉得，对于那些把游戏机性能神话了的人是一个醒脑锤，敲醒他们看清楚自己神话的游戏机真实的性能是如何的。特别是那些神话了游戏机还BS电脑游戏党的人，老是拿游戏机流畅，画面好，游戏多等等来说事，看到PC上出了个多平台的游戏就在那喷，无非是PC上的游戏表现超越了游戏机，心理不平衡的表现，而这个文章，恰恰是给了个很好的证据理由给那些游戏机党看，你们的游戏机，也就是一台那般配置的伪电脑而已。为何这么说？自从往游戏机里塞硬盘开始，游戏机电脑化的意图很明显的了，又是CPU又是GPU，现在硬盘也弄上了，跟电脑还差什么？那么作者拿其与PC的配置来对比，并没有不妥啊。

我们也需要看到个事实，游戏机的体形再怎么大，有一台普通台式机器那么大么？如果有那么大游戏机，你又会接受么？那么也就不能怪人家游戏机的配置差了，人家把游戏机的性能阉割又阉割了，你试着把现在的PC玩意儿塞进360或是PS3的机箱里，能受得了么？那恐怕是块暖炉了。

不可否认，游戏机上的游戏要比PC上多很多，在权衡画面和流畅度以及投资成本来说，PS3、360确实还是个游戏的好选择。哪个游戏商家都会知道，多平台游戏当中，PC平台是最不赚钱的。最近出的2K10.PC版的售价人家也自己摆出平台中的最低价，为啥？本来就赚钱少了，还高价的话不是更少人买了，有些事情用脚趾头想想都知道啦，只是有些人就是想逃避这种现实，游戏商家就是拿游戏机玩家来赚钱的。所以人家就算开发游戏起来因为性能不济有多么的不爽，还是会去开发。

我不是不喜欢有游戏机的人，是不喜欢有了台游戏机就在BS别人的人，大家都是玩游戏，何必在设备上比个优等劣等？要比就比技术，不是么？

软粉 nbmaomao

我家里也有几台游戏机，但是不怎么玩了，新买的PS3已经沦为蓝光DVD，因为觉得和电脑相比差不太多了。有些游戏可能用电脑玩会更好些，因为电视已经液晶化了，想想看，输出分辨率，在液晶电视上面表现出来的效果是没有电脑显卡表现出来的好的，当然这是硬件造成的。

所以说游戏机的技术进步缓慢是不争的事实，当电脑也能做到同样的事情甚至更多的事情，选择的天平就会发生变化了。

以下是我的一点想法：就现在中国的情况，貌似主流的声音都偏向电脑，但是与我们争论的事情有所区别，因为大多数人都在争论电脑作为一个娱乐平台带来的什么。很显然，电脑游戏某种情况是排他性的，因为只能一个人坐在电脑前面玩，大多数情况如此，如果想两个人一起游戏除非再买一台电脑，但是游戏机很多游戏都是可以两个人一起玩的，这种情况电脑还是略逊一筹。毕竟能用大尺寸液晶电视玩游戏的人是少数，估计家里也不会同意这么干，也会产生类似以前家里说的玩游戏机能把电视玩坏的这种无语的留言…….

我认为什么网瘾之流，寂寞的情况完全是因为不是和真正的人互动的原因，据我的所知（当然不能算作典型或者代表例子）一起玩游戏的家庭关系要比只玩电脑游戏的家庭关系和谐的多，因为有互动，因为有共同语言，所以隔阂相对而言就减少了。电脑的排他性造成的这种隔阂，其实可以用游戏机来弥补，家庭一起玩，其乐融融就会降低许多不安定因素，呵呵。

大众论坛

我对电子竞技的一些思考

■辽宁　112233grrrr

看了10月上杂志冰河写的WCG2009的报道后我有感而发，电子竞技这个领域大软最近几年挺关注的，而且客观中肯定的态度要多一些。

目前国内电子竞技项目发展的最好的无疑就是《魔兽争霸3》（以下简称为War3）了，有不少年轻人都热衷于此。客观说电子竞技这个项目目前是一个“金字塔”，而且是非常的“金字塔”，以War3为例，全国真正称得上职业选手的最多不过10个人，这其中能活得滋润的人就更少了。以国内VS，HF，GG等一些电子竞技平台为例粗略统计一下，全国至少有5万青少年在从事这项运动，推算下平均5000个人中才能出1名职业选手。

我在大学期间疯狂迷恋上War3，我没想过要成为职业选手，只是想在这个圈子里有一番作为。从2004年7月到2009年8月我参加了30多个线下比赛，城市冠军拿过几个，比赛奖金累计接近10 000元，不过现在回头看我走过的路我后悔了，我后悔在大学期间把时间都荒废在这上面了。

2002年我还在上高二的时候War3刚出来，我直接从星际转到War3，但是碍于高中学业的压力我没有玩的太猛。后来高考结束进入大学我选择了计算机系，那时的我就好像一匹脱缰的野马一样，开始疯狂的练习War3。2005年时我接触到辽宁的一个War3职业选手，是打CEG的，我很崇拜他，那时他的基本工资是1200元一个月，没有五险一金，俱乐部管吃管住，不过比赛得的奖金要和俱乐部分成。

2005年10月我成立了一支战队，和几个志同道合的人天天通宵练习War3，当时他们有要立志成为职业选手的，最开始我们在HF练习，后来转战到官方战网BN，因为在没有职业选手作为陪练的情况下只有BN才能让你练出职业选手的水平。我们最疯狂的时候一个月通宵20天以上，1030的鼠标垫我用坏了20多个，我寝室其他的人迷恋WoW，当时期末考试的时候有一科老师说：“只要你们去考试我就算你们过，写个名交白卷也算过。”在这种情况下我都没去考试，因为考试和战队比赛冲突，所以我很从容的放弃考试，甚至没有一点愧疚感。

直到大四临近毕业时我才认识到危机感，后来在自己的努力下拿到毕业证和学位证顺利毕业了。在这个圈子里混了这么多年，看过有太多人因为电子竞技而耽误自己的大学学业，我们队的就有不少，也有重点高中中途辍学立志要成为职业选手，不过后来都失败了。

而就算你成为职业选手待遇也很可怜，国内某著名战队的普通职业选手工资一个月1000元，别的待遇什么也没有。只有那些顶尖的职业选手才能活得很滋润。

成为职业选手必备的条件是要有很强的实力，通常都是要用线下比赛成绩来证明自己（业内的规矩是WCG省级选拔赛前3），但是如果你具备很强的实力且认识一些俱乐部里的人可以不用取得线下比赛成绩而成为职业选手（这种可能性很小），如果你没有很强的实力那是肯定不行的。

我个人认为在立志成为职业选手前还要想清楚以下几点：

1.自己将来的出路，如果你家里很有钱能养活你一辈子你可以去尝试；如果你家里能帮你找到一份稳定的工作你可以去尝试；如果你确定自己能处理好学业和游戏的关系，并且保证不会因为游戏而耽误自己的学业那么你可以去尝试，至少在我周围还没发现这样的人。

2.你要忍受线下比赛的黑幕，简单的说100个选手里你的实力明显高过其他99个人，但是你很有可能拿不到冠军，甚至第一轮就被淘汰。

3.你要忍受一天至少6个小时坐在电脑前练习为了维持你的水平，日本男优肯定不会认为他们的工作很爽。

最后职业选手的工作也是十分不稳定的，俱乐部解散，自己水平下降，你所从事的项目没落都可以让你失去职业选手的资格。我认为看待电子竞技就当成一个观赏性项目就可以了,没必要花太多精力在这上面,更没必要鼓励年轻人去从事这项活动。



冰河：电子竞技现在的确不景气，这是多年的问题积累，如今受经济危机影响，一下都表现了出来。不过此前我们早就对这些问题进行过报道描述，之所以没有任何改变，原因还是在于急功近利的人太多，尤其集中在高层，以至于人人看好，最后却走到这一步。

没必要悲愤，该干什么干什么。电子竞技的确是一个充斥着激情和梦想的领域，不过多数时间，我们不能靠激情和梦想活着。人不能没有梦想，也不能只依靠梦想。脚踏实地的做自己应该做的事情，才能看到梦想实现的那一天。

热门软件排行榜

排名	软件	趋势	版本号	制作	票数
1	QQ	○	2009	腾讯	1991
2	迅雷(Thunder)	○	5.9.6.1018	深圳市迅雷网络技术有限公司	1983
3	360安全卫士	○	6.0	奇虎公司	1978
4	搜狗拼音输入法	↑	4.3正式版	搜狐公司	1972
5	暴风影音	↑	2009	暴风网际科技有限公司	1954
6	千千静听	↑	5.5	郑南岭	1942
7	Windows优化大师	○	7.98	成都共软网络科技有限公司	1940
8	瑞星杀毒软件	↑	2009	北京瑞星公司	1937
9	KMPlayer	NEW	2.9.3.1435	姜龙喜(韩)	1932
10	傲游(Maxthon)浏览器	↑	2.5.9正式版	傲游天下科技有限公司	1926

病毒不可怕

■榜单守护者 小白

不得不承认微软的宣传策略十分成功，很多人都打算把操作系统换成Win7，这段日子我就忙不迭地帮几个朋友安装了“Win7 RTM 7600”，以满足他们体验新系统的愿望。相信大软的读者中也有很多人像我一样，经常义务为朋友装系统、安软件、解决小故障等，咱们做这类重复劳动时间久了，一定也积攒了不少经验，形成了自己的风格，比如我一直有以下几个习惯：



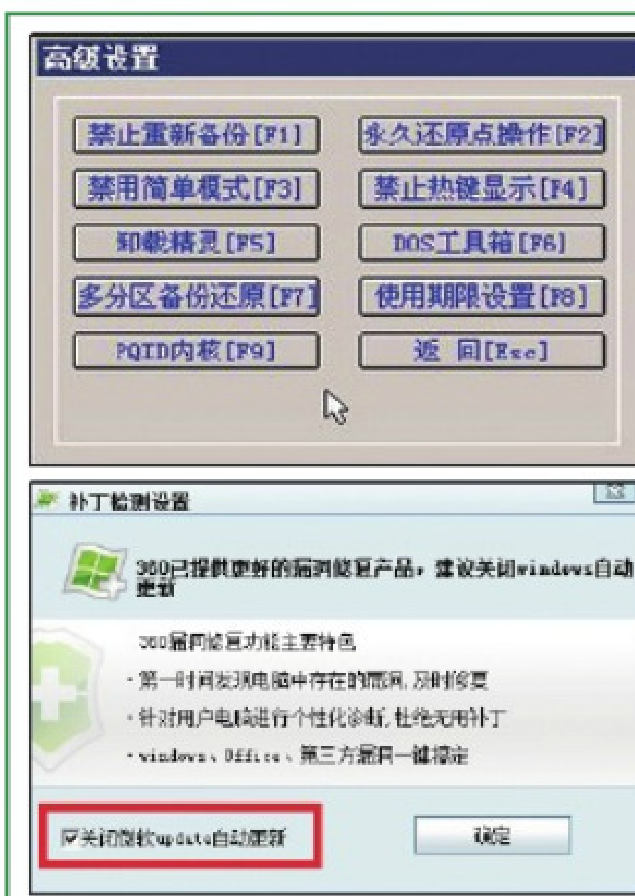
还在用品牌机附带的恢复光盘？你Out了，如今流行用Win7（U盘安装）

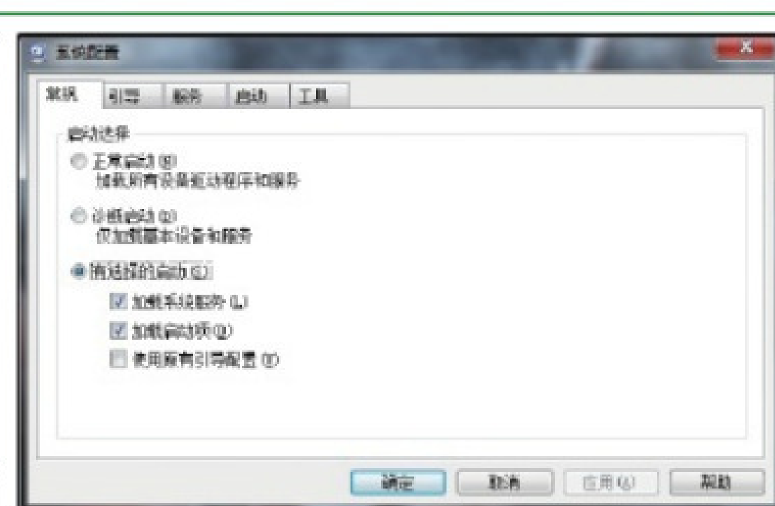
1.安装过系统、打好补丁后一定要为他做备份，并且教会朋友怎么用“一键还原”类软件，以免每次出问题都得花大量时间安装系统。

2.务必安装杀毒软件，但防火墙还是不要安了。调整杀软设置，尽量让其发挥作用时不弹出提示，直接干掉病毒，这样每天可以免接很多“骚扰电话”，例如“这个可不可以点允许？”或“那个能不能点清除？”之类。

3.尽量为朋友讲解安全常识，如不要随便双击来历不明的可执行程序，启动项与服务中的未知项目也要多留意等。

凭着这三条，我在WinXP统治的时代还算过得顺利，大多数朋友都懂得





（左上）“一键还原精灵”还是挺适合新手用的，但如果你会“Ghost”就更佳了

（右上）“msconfig”“regedit”“gpedit.msc”……这些真是太常用了

（左下）360安全卫士会推荐关闭微软自动更新！真不知道这是好是坏……

了使用电脑的基本知识，加上后来360安全卫士变得流行，打补丁、看进程等问题朋友也不会叫我代做了，优化大师、超级兔子等优化软件也帮了不少忙，朋友们都乐于“删除系统垃圾”“优化设置”等，并拥有了一定的自学能力。说到自学能力，我觉得现在大家对计算机安全更加重视了，对各种病毒、木马的警惕性极高，应该说这是件大大的好事，但这两天发生的一件事却让我不得不说——我们不必大惊小怪，病毒其实没那么可怕！事情还要从那倒霉的Win7开始说起……

前天晚上9点整，我远远听到电话“嗡嗡”响起，一看来电显示，正是之前我给装Win7的那位至交朋友，当时心中立即产生了个不好的预感：“一定是我装的系统出问题了。”接起电话一问，果然不假，朋友焦急地说：“小白，你快来我家一趟，电脑中毒了，我怕木马盗走我的游戏账号、网银密码，一晚上都没敢上网，公会里的朋友还等我上线呢……”无论我怎么解释，朋友坚持要我去看一下，没有办法，只恨自己义务为微软做推广，本来朋友WinXP用得好好的，自己偏要向他“炫耀”Win7的种种功能，这种问题若是WinXP下他一个“Ghost”就还原了，也

11 金山毒霸 ↑
版本号：2009
制作：金山软件
票数：1925

12 WinRAR ○
版本号：3.90
制作：Eugene Roshal
票数：1918

13 NOD32 ↓
版本号：4.0
制作：暴风网际科技有限公司
票数：1915

14 QQ影音 ↑
版本号：1.6
制作：腾讯
票数：1912

15 世界之窗（The World）↑
版本号：3.0
制作：凤凰工作室
票数：1909

16 KuGou（酷狗）↑
版本号：2009
制作：酷狗科技
票数：1891

17 超级兔子魔法设置 ↓
版本号：9.1
制作：蔡旋
票数：1887

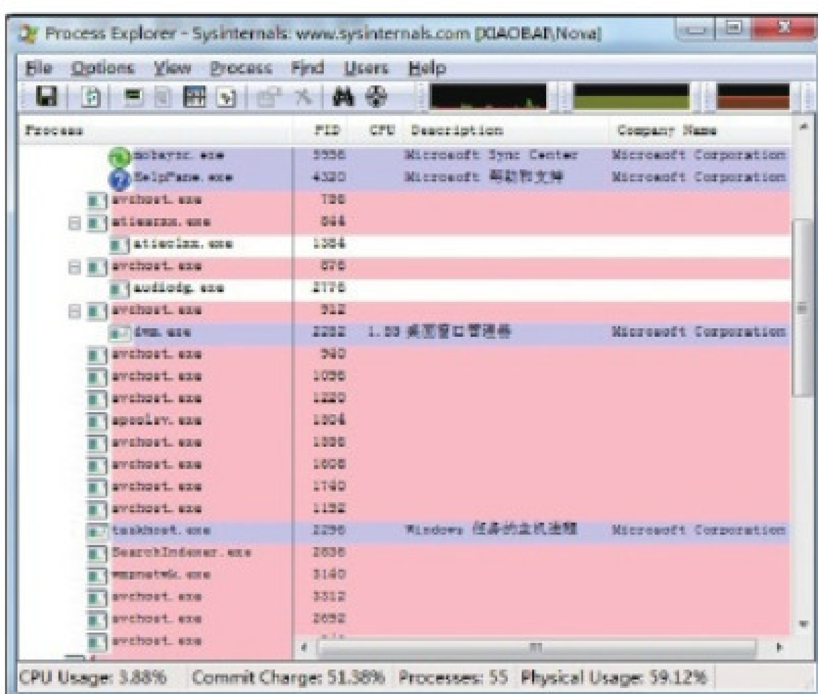
18 卡巴斯基 ↓
版本号：2009
制作：卡巴斯基实验室
票数：1883

19 WPS Office ○
版本号：2009
制作：金山软件
票数：1878

20 谷歌浏览器（Chrome）↓
版本号：4.0.223.11
制作：谷歌
票数：1867

（本榜所列软件版本号截止2009年10月22日）

热门软件排行榜



使用系统监视软件有很多好处，图中为其中之一的“Process Explorer”，它可替代Windows的任务管理器，我很喜欢

病毒在U盘上创建了许多自己的副本，并将U盘中原来的文件夹隐藏了

省去了这些麻烦。放下电话一看，“9个未接来电”，看来朋友真的是着急了，好在他住的不远，走路15分钟也就到了，于是速速奔了过去。

到朋友家一看，原来是他的U盘中带有病毒（木马），因他不小心双击了某伪装成文件夹的病毒副本，导致系统中多出一个莫名其妙的进程“update.exe”，它占用约100kB的内存，并且该程序将自身添加为启动项。朋友害怕了，因为他的Win7系统中安装有最新病毒库的“NOD32”，Win7的UAC（用户账户控制）也没有弹出任何提示……于是他断定，这是个极其危险的东西。

不过仔细一看，这个小东西也没做什么大坏事，只不过修改了一些系统设置，如“不显示隐藏文件和系统文件”“隐藏已知文件类型的扩展名”。它还会尝试感染U盘，方法也很简单：首先取得U盘下所有文件夹的名称，然后建立相同名称的可执行程序（扩展名为EXE）伪装成文件夹，并把原来文件夹的属性设置为“隐藏”，如果用户不小心双击了这些病毒，在执行过后还会正常打开原来的文件夹，以迷惑用户。不过为了保险起见，我还是用软件观察了一下它的行为，结果不出所料，尽管这个病毒成功地在用户目录下建立了一个名为“Rotinom”的文件夹，并将U盘中的所有数据复制到其中，但释放DLL文件、添加服务等操作都没有成功，这一方面可以说是Win7的功劳，另一方面也可以说是此病毒太落后，没能力做到“兼容”最新的操作系统。不论怎样，这个病毒是不可怕的，结束掉它的进程“update.exe”，删除其建立的启动项及文件，这就算清除完成了。

但为什么一个过时了的小病毒会扰得朋友如此不安？我想这一方面是大家目前对病毒有极大的恐惧感（不少人都曾因木马丢失过账号或因病毒损失了重要数据），另一方面是没能养成良好的使用习惯，面对病毒时往往手忙脚乱。所以小白在这里给大家提二条建议，如果大家能严格遵守，病毒其实是不可怕的：

1.做好备份

目前的备份软件很多，除了古老的Ghost备份方式外还有很多选择，使用起来也更简单。把重要数据备份到移动硬盘或大容量U盘上，不仅可以防止病毒侵扰，而且万一电脑的硬盘损坏了，我们也不会因多年积攒的数据丢失而欲哭无泪了。

2.严防木马

数据丢了不怕，游戏账号、银行卡账号密码等信息被人盗走可不太妙，所以我们要有识破各种木马小伎俩的能力，比如“伪装为文件夹”的方式。其实识破各种小骗术的方法也很容易，在“文件夹选项”中，不要勾选“隐藏已知文件类型的扩展名”，就能看见所有以“.exe”“.com”为扩展名的可执行程序，如果一个以图片、文件夹为图标的文件却拥有可执行程序的扩展名，这100%是想骗人了。还有各种在论坛上、小网站上散发的未知程序，也不要随便去尝试，尤其是一些所谓的“外挂”，其实大多是盗号木马。P



2009年12月4日-7日　北京展览馆

第七届中国国际网络文化博览会

China 7th International Digital Content Expo

主办单位

中华人民共和国文化部 / 中华人民共和国科学技术部

国家广播电影电视总局 / 中华人民共和国新闻出版总署 / 国务院新闻办公室

中国共产主义青年团中央委员会 / 北京市人民政府

承办单位

文化部文化市场发展中心

运营单位

北京中文发国际文化交流有限公司

战略合作单位：







特别支持媒体：



































游戏榜













电 话：86-10-64005915 84044440 84049874 传 真：86-10-84034674

联系人：孙宝才 纪晓 郝心 常艳（招商招展） 沈嘉亮（商务合作） 陈月皎 张旭（市场宣传）

大众软件2009增刊
（贺岁版）即将上市

剑侠情缘 叁 Online

WORLD OF WARCRAFT 魔獸世界 巫妖王之怒

剑侠情缘网络版叁
图文指导全书

魔兽世界巫妖王之怒
副本攻略宝典



人气游戏，双剑合璧！
并有精美礼包赠送！

发行代理：北京情文图书有限公司
邮购地址：北京朝阳区甜水园北里16号楼图书市场263号
电　话：（010）65934375　65025164
传　真：（010）65934375
邮　编：100026
联系人：黄小姐

邮发代号：82-726
~~定价：￥10.00元~~　本期特惠价：￥7.00元
刊号：ISSN1007-0060 CN11-3751/TN